197 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

MONSTER HUNTER TRI
GROOT WILD OP DE Wii

JUST CAUSE 2
LEVE DE VRIJHEID!

TRUE CRIME
AFKNALCHINEES

SPLINTER CELL: CONVICTION
COMEBACK VAN HET JAAR

GESPEELD! METROID OTHER M ÉN SUPER MARIO - GALAXY 2 -

L.A. Noire

WWW.PU.NL

MEI.2010
€ 3,95
BP8



PLUS: GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY EINDELIJK OP PS3 • AWAKENING DE PERFECTE UITBREIDING OP DRAGON AGE • DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION: YIPPEE-KI-YAY, MOTHERFUCKER • ZELF GAMES MAKEN MET WARIOWARE D.I.Y. • VANQUISH: SUPERSNELLE SHOOTER • TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON: MORE THAN MEETS THE EYE • ZES UUR LANG IN HET ZADEL MET RED DEAD REDEMPTION • BLUR IS DE MODERN WARFARE VAN DE RACEGAMES • GOLD AWARD VOOR SSF IV • ENSLAVED • UFC UNDISPUTED 2010 • PLAYSTATION MOVE • SKATE 3 • LOST PLANET 2 • STARCRAFT 2 • EN NOG HEEL VEEL MEER...



MULTIPLATFORM

Ik heb het al eerder geroepen; er gaan dit jaar weer heel wat toffe dingen gebeuren bij de PU. De lancering van PU TV zal inmiddels niemand ontgaan zijn, maar dat PU TV ook daadwerkelijk op TV is, misschien wel. Sinds kort kunnen de gelukkigen die over een glasvezel aansluiting van Glashart beschikken (en dat zijn er in Nederland een kleine honderdduizend!) namelijk alle PU TV items vanaf de bank op het grote scherm bekijken. On demand en gratis natuurlijk! Toegegeven, het is even schrikken; het gezicht van Wouter op dat formaat, maar de games komen wel weer heel goed uit! Wil je weten of we ook in jouw regio op de buis zijn? Check dan www.glashart.nl.
Inmiddels kan ik ook verklappen dat er een heuse PU iPhone app in de maak is! Hiermee kun je natuurlijk alle content van PU.nl checken, en vanaf elke locatie reacties plaatsen. Maar dat is niet alles. Zo kun je straks ook met deze app en je iPhone, een foto van de barcode van een willekeurige game in de winkel maken, en krijg je direct onze score, conclusie en trailer te zien! En als die er is, natuurlijk ook het PU TV item over die game.
Op dit moment zijn we de app nog aan het testen, wat betekent dat hij over een aantal weken in de app store zal staan. Ben je dus aan een nieuw mobieltje toe, dan weet je nu welke je moet halen...





Niels

DE REDACTIE

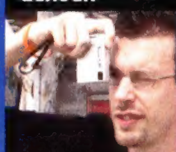
Eindelijk is die koude, natte winter voorbij, en hebben we inmiddels alweer de eerste warme lentedagen achter de rug. Zo fietsend in je t-shirt krijg je toch ontzettend zin in de zomervakantie. Wat zijn de plannen van de PU redacteuren?

JURJEN



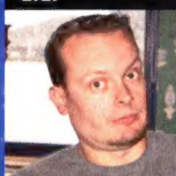
We gaan met het hele gezin in elk geval een weekje naar Ameland. Maar waar ik stiekem nog wel meer zin in heb, is de E3. Niet dat er iets mis is met Ameland, maar de E3 2010 wordt volgens mij wel een van de beste shows die ik in mijn leven heb meegemaakt. En voor de vakantie-vibe kun je ook prima in Los Angeles terecht.

JEROEN



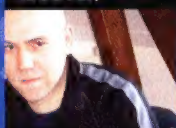
In mei pak ik mijn eerste en waarschijnlijk ook enige vakantie dit jaar. Ik ben namelijk van plan een ander huis te kopen en dus dient er flink gespaard te worden. Maar goed, eerst dus volgende maand een weekje Algarve, en voor de rest wordt het Maison du Jardin, oftewel de achtertuin. Ik heb er eentje met een schuifpui op het zuiden, dus de hele dag zon! Tja, als ik dan toch ga verkopen kan ik net zo goed alvast reclame maken, niet dan?

J.J.



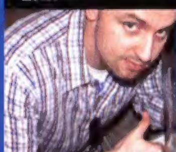
Mogelijk dat ik weer hetzelfde beach resort in Turkije ga bezoeken. Toen ik daar vorig jaar tegen betaling van een flinke smak euro's tien dagen verbleef, bleken ze beneden in het enorme gebouw een complete gameroom met alle consoles te hebben staan. Tevens had ik op mijn kamer een twee meter groot HD scherm waar je een console op kon aansluiten. Omdat dit scherm redelijk dicht bij het balkon stond, denk ik dat het mogelijk moet zijn te gamen én bruin te worden. De handheld reviews doe ik dan wel in een van de zeven zwembaden.

WOUTER



Fuck, is het alweer bijna zover? Ik weet een ding zeker: voordat het zomer is, moet ik met mijn aars uit dat studentenhuis waar ik nog steeds woonachtig ben, want nog één hete dag in die oven/magnetron combi overleef ik niet. Mezelf kennende doe ik die shit allemaal op het laatste moment, en ben ik dus in de zomermaanden aan het huizen checken, verhuizen en klussen. Ach, vakantie is toch voor mietjes...

JAN



Mijn eerste biertje op een zonovergoten terras pakte ik zeer recent tijdens een perstrip in Vancouver om daarna door te reizen naar sunny San Francisco waar het 20 graden Celcius was. Dus hell yeah! dat ik in de vakantiestemming ben! Voor de E3 begint, reist deze jongen een weekje met het gezin naar Griekenland en later staat een kasteelcamping in Frankrijk nog op de agenda. In beide gevallen is WiFi binnen handbereik want de laptop gaat wel gewoon mee.

STEVEN



Het is een luxeprobleem, maar zo tussen de E3 en de Tokyo Game Show in wil de zomervakantie er nog wel eens bij inschieten. Alhoewel het nu met een kleine toch wel erg leuk is om even lekker twee weekjes op het strand te hangen. Misschien wordt het dit jaar Griekenland, als de hele zooi niet bankroet is daar tegen die tijd.

ED



Mijn vakantie bestaat deels uit de tennistoernooien die mijn zoon in de zomer altijd speelt. Soms boeken we een huisje in de buurt, maar dit jaar vertrekken we direct na het Nederlands Kampioenschap naar Frankrijk. Hoe eerder Koen verliest, hoe eerder we gaan. Dat is dus een win-win sitatie: of we kunnen lekker lang weg, of Koen komt ver op het NK!

MAARTEN



Het WK kijken natuurlijk! Ik heb besloten om geen enkele wedstrijd te skippen, dus dat wordt een tijdrovende bezigheid. Ik ben er ook echt helemaal klaar voor: BeerTender, check, HD TV met HD signaal, check, chille stoel, check! Verder zou ik graag op vakantie gaan naar een warm land met goede golven zodat ik de hele dag kan surfen. Alleen zit ik momenteel nogal extreem krapjes bij kas. Grote kans dat het laatste postponed gaat worden naar volgend jaar.

IEMAND MOET HET DOEN

Eigenlijk was het Jan die het deze maand 'moest doen', maar dat lees je verderop wel in deze PU. Toch hadden ook Maarten en Jurjen het best naar hun zin op hun gezamenlijke tripje naar de Nintendo Summit in Londen, want zij mochten daar als een van de eersten spelen met Metroid: Other M en Super Mario Galaxy 2. Na afloop was er natuurlijk de mogelijkheid tot afpilsen. En de vraag of het koude bier de heren smaakte, is het best met een wedervraag te beantwoorden: heeft Mario een snor?



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Toen ik onlangs de eerste PU doorbladerde waar ik ooit aan meewerkte, kwam ik een foto tegen van mezelf met mijn dochtertje, die toen net een paar uur oud was. Mei 1994 was dan ook een heel bijzondere maand: ik kwam in dienst van de PU en Martine werd geboren. Vanzelfsprekend is de PU in die 16 jaar aardig veranderd en in mijn ogen een stuk mooier geworden, en wat dachten jullie van Martine? **ED**







Van links naar rechts de PU.nl-stagiairs annex schoonmaakploeg: Peter, Danny en Jan.

DRUK, DRUK, DRUK...

Het wordt met de maand drukker hier. Zat Ed in een grijs verleden nog alleen met een hoofdredacteur op de redactie ("ik heb 't zelfs driekwart jaar in m'n eentje gedaan", zegt hij dan altijd stoer) tegenwoordig zitten er alleen al zes man exclusief op PU.nl! Op zich is dat best gezellig maar het geeft met name tijdens de lunch nogal wat praktische problemen.

Er is altijd een wachtrij voor de tosti's ("mag ik de kaas, nadat jij 'm van hem gehad hebt?") er is een chronisch tekort aan bestek ("wist je dat brood smeren met je wijsvinger ook heel goed gaat?") het meest geliefde broodbeleg is meteen op ("ben ik nu alweer te laat voor een boterham marshmallow strawberry fluff met schuddebuikjes?") om maar te zwijgen over de verschrikkelijke rotzooi die er na dit slagveld overblijft.

Je begrijpt dat de oude garde af en toe z'n gezag moet laten gelden om te voorkomen dat die snotneuzen de shit net zo achterlaten als ze op hun stinkende studentenkamertjes gewend zijn te doen.

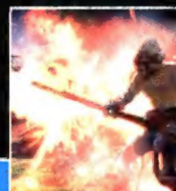
"TRYVERTISING"

Oké, er komen op de redactie wel vaker vreemde snuiters met pakketjes langs, maar een gast in driedelig pak met een Cup-a-Soup Carrousel onder z'n arm, hadden we nog niet eerder op visite gehad. Het bleek om een zogenaamde 'tryvertising actie' te gaan (zo wist onze marketingmanager Daan) waarbij de fabrikant gratis z'n product bij je dropt in de hoop je op die manier lekker te maken voor z'n shit.

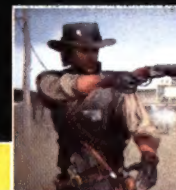
Eerlijk is eerlijk, de soepjes (vooral Chinese Kip) vinden inmiddels gretig aftrek, maar de slogan: "vier uur: cup-a-soup" zul je hier echter nooit horen. Eerder: "half vier: flesje bier", en wij vroegen ons dan ook af of ze bij een bedrijf als Heineken wellicht ook aan tryvertising doen? Zo ja, dan geven we ons bij deze op als vrijwilligers, en anders doen we het gewoon met onze eigen Fles-a-Bier Carrousel!



COVERVIEW



FIRST LOOK



PREVIEW



REVIEWS





EXTRA

VAST



★ Brief ★
VAN DE MAAND

GEEF HELDEN EEN STEM

Hey PU luitjes,
Toen ik Mass Effect speelde was ik blij verrast over een specifiek element in de game: je held praat! Geen doofstomme held meer die elke keer moet opschrijven wat hij vindt en er dan een raar bekkie bij trekt. Ik dacht dat er een nieuw tijdperk was aangebroken in de RPG wereld en misschien wel de gehele gamewereld.
Maar helaas, Fallout 3. Een geweldige game die geen enkele emotie met zich mee brengt omdat je held niet praat. Een gemiste kans. Toen kwam Dragon Age. Ik dacht, "Bioware, aha, dat moet wel een held worden die praat". Maar wat schetst mijn verbazing? Weer een doofstomme held. Vervolgens speel ik door de game heen en vermaak ik me zeer, maar toch mist er iets. Het verhaal en je held missen gewoon geloofwaardigheid. Sterker, ik voel helemaal geen verbondenheid met een held die niks zegt.
Argumenten als "je kan zelf indenken hoe je held zegt wat in het zinnetje staat dat jij aanklikt", vind ik belachelijk. Er is toch geen hond op deze wereld die dat doet? En zo wel, dan moet die persoon toch maar eens heel gauw naar buiten toe gaan en wat mensen ontmoeten.
Dus hierbij roep ik alle RPG ontwikkelaars op om je held een stem mee te geven. Het voegt zoveel toe!
Niels Koemans | Gouda

Op zich een aardig idee, maar als die stemmen fout gecast zijn, wordt het een ramp natuurlijk. De held van Dragon Age met de stem van Gerard Joling kan zo'n hele game verpesten. En op 9 juni geven we natuurlijk allemaal onze held een stem. Jan Peter Balkenende...

NOT!!!!!!





CULTUURBARBAAR

Beste PU redactie,
Om jullie een lang verhaal (dat komt zo meteen wel) en veel ordinair geslijm te besparen, kan ik alleen maar zeggen "keep up the good work". Om even bij het onderwerp "ordinair" te blijven plakken, ik las de review van Heavy Rain en dan doel ik specifiek op "part two" van Wouter en... misschien snappen jullie mij al.
Vanaf de eerste letter van "part two" had ik het idee dat ik een review over Heavy Rain van één van de New Kids zat te lezen. Woorden als "fucking", "verneukt", "fuck", "dooie" en "tering" vlogen me om de oren. Ik vraag me dan ook af of Wouter zijn review in Maaskantje op een tuinstoel voor zijn caravan in een trainingspak en slippers met sokken met een pilsje en één hand in zijn broek (Al Bundy stijl) heeft geschreven.
Voor een game als Heavy Rain vind ik dit niet op zijn plaats. Misschien is het woord cultuurbarbaar voor Wouter wel op zijn plaats. Ik krijg namelijk het idee dat, als een game niet standaard opgepompte rednecks met veel te grote wapens bevat die op alles schieten wat los en vast zit, het niet interessant is voor Wouter. Misschien probeert hij op deze manier voor iets te compenseren. Mijn standpunt dat Wouter een cultuurbarbaar is, wordt volgens mij bevestigd door het feit dat Wouter's enige lichtpuntje in een game als Heavy Rain een paar digitale tieten is (douchescène Madison).
Ik vind dat het soort initiatieven als Heavy Rain in de game-industrie aangemoedigd moeten worden, enkel en alleen al om het feit dat dit soort initiatieven steeds minder worden genomen vanwege de risico's op mindere verkoopsuccessen. Ik kan Heavy Rain zelf dan ook alleen maar aanprijzen voor gamers die eens iets anders willen dan het gebruikelijke knalwerk. Kortom: respect voor Heavy Rain.
Toch jammer om te lezen dat, als ik Wouter door middel van deze brief een schop onder zijn kont geef, hij gewoon weer kwispelend terugkomt (brief "zielige wouter" in de PU van januari 2010). Dit betekent zeker dat de volgende creatieve en afwijkende game weer door deze verrekte koekwous wordt neergesabeld? Met vriendelijke groet,
Rico | Internet

Verrekte Mongol! Wie is hier nu de Power Unlimited, gij of wij?

STIVEN

Hallo Stiven (waarom Steven met een I? daar kom ik zo op terug) en de rest van de PU. Ik zat de YO!POST van de nieuwe PU te lezen, waarin ik me eerst kapot lachte om de brief van Wilma, waarin haar 9-jarige zoontje de PU had gelezen en vervolgens las hij hardop voor: "Neuk je pop met de Wii-afstandsbediening!".
Daarna sloeg ik de bladzijde om en begon de review van FFXIII te lezen, waarin Stiven eerst Japanse namen noemt als;"Nobuo Uematsu" en "Masashi Hamauzu" maar vervolgens de duizend keer zo bekende Leona Lewis, als Liona Lewis benoemt. Kom op man, ze is de bekendste Britse zangeres van het moment, dan weet je haar naam toch ook wel goed te schrijven?
Marc Maas | Schaijk

Leona Lewis? Is dat de zus van Carl Lewis? Inormi Zwitsir!



HIER IS ED NIET BLEI MEE...

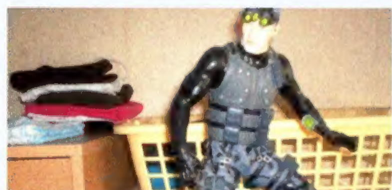
Beste Ed,
Ik heb in de 15 jaar dat ik de PU nu lees enorm respect voor je gekregen, omdat je als eindbaas Ed Poweroni de schrijfsels van je redacteuren steeds weer tot taalkundig correcte artikelen weet te boetseren. Zeker sinds ik een tijdje terug, achterin de PU, een aantal rare uitdrukkingen zag waar dat stelletje mafkezen mee aan was gekomen, kent mijn achting voor je geen grenzen.
Toch vrees ik dat je voor één keer een mini-college Nederlands kunt gebruiken. In de preview van R.U.S.E. door Jan in PU 194 zag ik namelijk een fout waarvan ik denk dat je hem al jaren over het figuurlijke hoofd ziet. Ik kwam dezelfde fout in de afgelopen jaren al vaker tegen, en hiermee heeft je reputatie toch een overdrachtelijke deuk opgelopen.
Het gaat hier om het woord peilers. Jan schreef dat "het om de tuin leiden van de vijand een van de peilers van deze nieuwe RTS is". Het woord is goed gespeld, maar verkeerd gebruikt. Een peiler is iemand die iets meet (of peilt), zoals het waterpeil van een rivier (met meetlatten aan de waterkant), het oliepeil van een auto (met een peilstok) of zelfs de meningen van de Nederlandse bevolking (met een opiniepeiling). De uitspraak van Jan over R.U.S.E. slaat hierdoor als spreekwoordelijke kut op metaforische Dirk. Wat hij bedoelde is een pijler, een steunpilaar van bijvoorbeeld een brug. Dit woord is ook figuurlijk te gebruiken voor personen of ideeën die iets "overeind houden" en dus ook een soort steunpilaar zijn. Zoals domme ideeën over de islam een pijler zijn van het verkiezingsprogramma van de PVV, is het bedrog in R.U.S.E. een van de pijlers van de game, een essentieel element van de gameplay.
Graag gedaan Ed, en dat je nog maar lang een pijler van de PU mag zijn.
Groeten en een diepe buiging,
Meinderd | Maastricht

Ed lijdt een beetje... of is het leidt?

KLEINE SAM

Hey PU redacteurs,
Ik kan natuurlijk geen brief inzenden zonder effe lekker te slijmen, ja jullie zijn de beste redacteurs.
Oké, en nu naar het verhaal. In PU 195 staat op blz 4 een foto van Jan met een levensgroot Sam Fisher standbeeld dat gwn te mooi is.
Maar toevallig herkende ik het beeld ergens van. Ik heb hier naast me precies hetzelfde standbeeldje staan, alleen dan tien keer zo klein.
Ik was bij m'n nichies toen m'n oom opeens thuiskwam en zei: Alec ik heb iets wat jij leuk vindt. Staat hij daar met een Sam Fisher beeldje dat hij voor 10 euro op de kop had getikt.
Ik was natuurlijk gelijk helemaal blij.
Maar nou stond in PU 195 ook de favoriete action figures van de redacteuren, dus ik dacht gelijk die van mij is gwn master.
Dat wou ik effe zeggen, dus ga zo door en check de foto die ik met dit berichtje meestuur. Dusse doei hè.
Groetjes,
Alec van Es | Internet

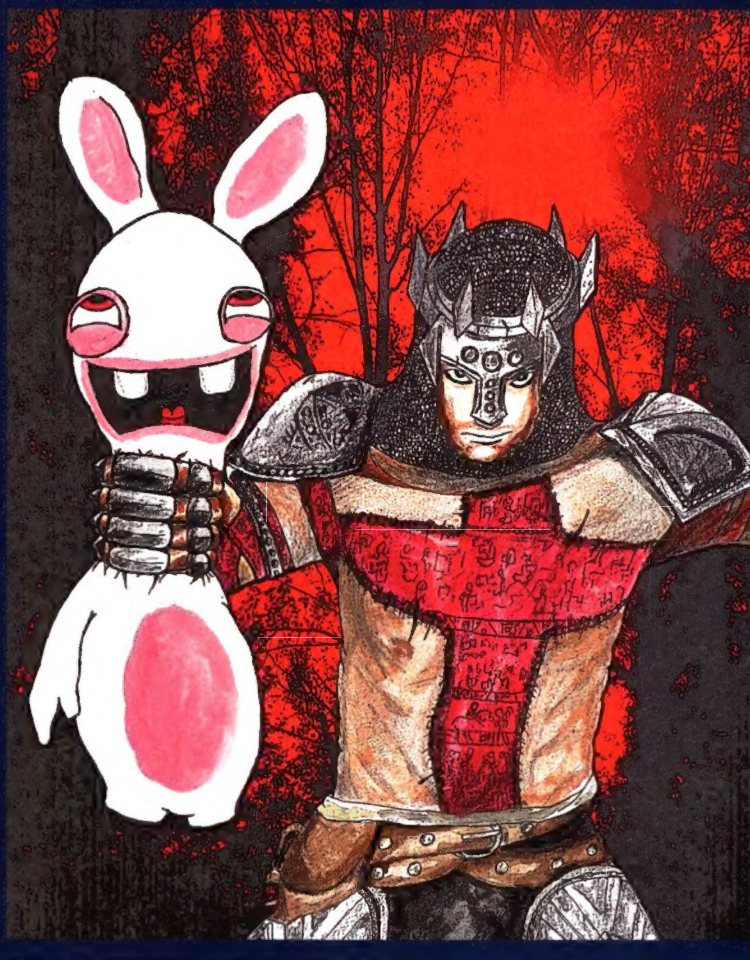
Wij vroegen ons af waarom je Sam Fisher juist op deze idiote plek hebt neergezet. We weten dat fans van Splinter Cell graag verborgen boodschappen gebruiken. Heb je misschien weinig vertrouwen in de komende SC-game? En geef je hiermee de aanwijzing: Sam Fisher wàsgoed?



YO!ART

Hey PU,
Ik vond de Yo!Art de laatste tijd maar magertjes. Dus maakte ik voor jullie deze tekening.
Zelfs in hel zitten die Raving Rabbids!
Greetings Timothy | Belgium

Het niveau van de Yo! Art is inderdaad niet geweldig de laatste maanden, zoals je zelf nog eens bevestigt.



KORTE VRAAGJES

Yo gasten van de PU,
Ik laat het gebruikelijke geslijm ff achterwege, want jullie weten heus wel dat jullie de koning zijn. Maar nu mijn vraagje (vooral voor Steven en Jurjen).
Ik zie regelmatig (bij bijvoorbeeld de previews van FFXIII en Professor Layton, nr. 195) in de screens dat er alleen Japanse tekst in staat. Spreken/Lezen Steven en Jurjen Japans en hebben ze hiervoor gestudeerd?
Ik ben heel benieuwd...
Rick | Internet

Soms zijn er van de games die wij willen previewen nog geen Europese screens beschikbaar. Dan spelen we dus de Europese (Engelstalige) game maar gebruiken we screenshots van de Japanse versie.

Yo Pu gasten,
You are the best. Ik heb een paar vraagjes.
1. Komen er nog vette spellen voor de PSP uit?
2. Zijn er nog leuke arcade games voor de Xbox 360?
3. Komt MAG nog uit voor de Xbox 360?

Joeri | Sint Maarten

1. *Op het moment is het een beetje rustig aan het PSP front. Wel komt Metal Gear Solid Peace Walker er aan en Dead or Alive Paradise.*
2. *Absoluut. Blader ook even naar bladzijde 78 / 79 voor een paar mooie voorbeelden.*
3. *Nope, dat is een Sony exclusive.*

Hey dudes,
Ten eerste wil ik even de standaard shit zeggen dat jullie geweldig zijn etc. (Zolang jullie maar niet naast jullie schoenen gaan lopen.) En ten tweede heb ik een paar vraagjes.
1. Is het al bekend of er een vervolg komt op Bully?
2. Wat vonden jullie van het eerste deel?
3. Hoeveel uur per week gamen jullie gemiddeld?

Dit waren mijn vraagjes en ik hoop dat ze beantwoord worden!
Wouter Warrink | Groningen

1. *Het schijnt dat er in het grootste geheim aan gewerkt wordt, maar dat is nog uuuh... geheim.*
2. *Een erg leuke variant op de GTA reeks.*
3. *Pffff dat verschilt, maar volgens ons is Wouter de lijstaanvoerder want die rolt ook door de week soms pas rond de klok van vier zijn nest in. En dan bedoelen we niet in de middag.*

Beste PU,
Ik heb een paar vraagjes over MW2.
1. Wie van jullie heeft de hoogste rang?
2. En hoe hoog is die?
3. Zijn er patches voor MW 2 (PC)?
4. En download je die via Steam ofzo... want ik krijg ze niet?
5. En waar kun je ze anders downloaden?
6. En wat is jullie favoriete sniper?

Groetjes Tom | Internet

1. *Dat moet JJ zijn.*
2. *Prestige en dan nog een paar levels.*
3. *Ongetwijfeld.*
4. *Yep, Steam it is!*
5. *Niet. Of effe Googlen als je precies weet om welke patch het gaat.*
6. *J. Noya, hoewel J. Moerkerk ook aardig huishoudt. En sinds ons paintball evenement weten we dat Ed ook kan snipen als de beste, al was dat in zijn geval meer 'goed verstoppen' en één keer per uur schieten.*



RARE PLAATJES

HALLO HEREN VAN DE PU,
IK WAS LEKKER AAN HET RACEN IN DIRT 2 TOEN ER INEENS AAN DE START EEN TWEEDE BIJRIJDER AAN M'N AUTO VAST ZAT. IK DACHT DEZE MOET IK EFFE DOORSTUREN NAAR DE PU!
MAARTEN JANSEN| INTERNET

Zou het misschien de geest van Colin McRae zijn?
Overtref Maarten en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:
REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.



L.A. N

Toen Jeroen de eerste berichten over L.A. Noire hoorde, trok hij even een wenkbrauw op (de linker, naar wij dachten). Het feit dat de man achter The Getaway verantwoordelijk is voor dit project, baarde hem namelijk een beetje zorgen. En dan was er nog het punt dat deze Rockstar game geen honderd procent Rockstar game was... De lange zette zijn gleufhoed op en ging op onderzoek uit.



Herinnert iemand zich The Getaway nog? Die game werd acht jaar geleden ontwikkeld door Team Soho en de man die daar destijds de touwtjes in handen had, Brendan McNamara, is nu de grote man achter Team Bondi, de ontwikkelstudio van L.A. Noire.

Ik weet nog goed hoe ik voor het eerst kennismaakte met de Australiër McNamara. Nog nat achter mijn oren vloog ik naar Londen, om daar voor de allereerste keer The Getaway te zien en ik schrok een beetje. Was dit nou die grote Sony titel waar iedereen het over had? De game die miljoenen exemplaren weg moest gaan zetten?

De eerste bewegende beelden die mij getoond werden, zagen er namelijk allesbehalve indrukwekkend uit. Personages bewogen houterig door de spelwereld en de ragdoll physics waren om te janken.

Na die presentatie mocht ik een paar woorden wisselen met de grote man achter het project, Brendan McNamara dus. Op zijn vraag wat ik van de game vond, sprak ik de legendarische woorden: "I really didn't like it that much, some things just don't work." En daarmee eindigde meteen het gesprek. Brendan gunde mij de rest van de trip geen blik meer waardig en de toon was gezet.



Drie jaar later lag The Getaway in de winkels en het werd een commercieel succes. McNamara verdween uit beeld en ik werd langzamerhand wat droger achter de oren. Nu, een dikke tien jaar later, kom ik toch weer in aanraking met een game van meneer McNamara. En misschien zouden we wel weer vriendjes kunnen worden want ik ben een stuk enthousiaster over L.A. Noire dan ik destijds over The Getaway was.

TOTAAL ANDERS

L.A. Noire heeft een totaal andere opzet dan The Getaway of Grand Theft Auto of welke andere open world game (sandbox game, zo je wilt) dan ook. Bij The Getaway draaide het vooral om de actie en de snelheid van de missies. L.A. Noire kent een veel trager spelverloop en dat heeft alles te maken met de opzet van de game. Dit is geen keiharde actiegame waarin je met je RPG (Rocket Propelled Grenade) over het dak van een metro rent om uiteindelijk een rijtuig te ontkoppelen en je door een helikopter mee te laten nemen.

L.A. Noire is een game die meer lijkt op Cluedo dan op een Rambo film. Daarnaast speelt de game zich af in Los Angeles eind jaren veertig, en dat brengt natuurlijk een hele andere sfeer met zich mee dan het L.A van vandaag de dag.

THE GETAWAY



Team Bondi is een relatief nieuwe studio. Althans, we weten nog maar weinig van ze aangezien ze nog geen enkele game op hun naam hebben staan. Wel kennen we de man achter de studio, Brendan McNamara, de schrijver en regisseur van de miljoenenhit The Getaway.

The Getaway is echter de enige game die de beste man op zijn naam heeft staan, en het is dan ook verrassend te noemen dat hij nu al een deal heeft kunnen sluiten met een bedrijf als Rockstar (zeker gezien de kwaliteit van die game). Maar goed, het gaat natuurlijk om de commercie, en in dat opzicht was The Getaway absoluut succesvol. Ik hoop echter wel dat L.A. Noire wat meer kwaliteit gaat leveren dan Sony's verkoopsucces van acht jaar geleden.



DIRE



JEROEN ALS SPEURNEUS IN ANCIENT LA

MO-CAP

Als een van de eerste games voor de PlayStation 3, moest Heavenly Sword laten zien waar Sony's zwarte krachtpatser allemaal toe in staat was. Het resultaat was een redelijke hack and slash game, die vooral opviel vanwege de fraaie facial animations die te zien waren tijdens de cut-scenes. Dit dankzij een zeer effectieve manier van motion capture die het ontwikkelteam, Ninja Theory uit Cambridge, samen met WETA uit Nieuw-Zeeland (bekend van de Lord of the Rings trilogie) toepaste. Tijdens de opnames speelde de stemacteurs de scènes na, waarbij er een zooitje balletjes op hun gezicht werden geplakt om zo alles netjes naar de computer te vertalen. Het waren de eerste stapjes richting haast niet van echt te onderscheiden gezichtsuitdrukkingen in videogames.



Team Bondi gaat weer een stuk verder op dit gebied. Geen balletjes meer, maar ruim dertig camera's die de stemacteurs meteen opnemen. Deze beelden worden dan weer vertaald naar computerbeelden en het resultaat is haast nog echter dan de werkelijkheid.

Het L.A. van net na de Tweede Wereldoorlog (1947 om precies te zijn) is zo natuurgetrouw mogelijk nagebootst en het gebied waarin de gebeurtenissen zich afspelen, is gigantisch groot. En natuurlijk wordt het straatbeeld niet gedomineerd door dikke supercars of motoren, maar door prachtige klassieke bolides die helemaal in de tijdgeest passen.
Ander groot verschil met reguliere sandbox games, is dat je nu eens geen crimineel speelt maar een politieagent, en dat levert vanzelfsprekend een heel andere beleving op dan het 'guns blazing bad guy' principe van al die andere open world games.

SPEURNEUS

Als speler kruip je in de huid van Cole Phelps, een oorlogsveteraan die een nieuw bestaan heeft opgebouwd als detective bij de LAPD. Gedurende de game zal de beste man zich opwerken van simpel bureau-agentje tot een topdetective die op zware misdaden als moord wordt gezet.
In de eerste missie die ik te zien kreeg, droeg Cole nog gewoon zijn politieapenpakje inclusief petje en werd hij opgeroepen om zo snel mogelijk naar een crime scene in zijn wijk te komen.
Meteen van het eerste moment was duidelijk dat je de hele tijd goed om je heen moet kijken op zoek naar aanwijzingen. Je betreedt een locatie met de vragen: Wat ligt er?



Wat zie ik? Je verricht speurwerk en alles waar je naar kijkt kan een bepaalde feedback geven (in deze versie ging dat via rumble) wanneer het iets interessants is, zoals de grote bloedvlek op de deur die aangaf dat daar iemand van dichtbij door zijn kop geschoten was (nee Ed, het was geen kapotte schuifdeur).
Tijdens mijn verdere speurwerk zag ik ineens, via de weerspiegeling van een dakraam, een pistool op het dak liggen, en dus diende er een weg naar boven gevonden te worden. Een regenpijp bracht uitkomst.
Na uitgebreide inspectie van het wapen (je kunt zo'n beetje alles oppakken, ronddraaien en openen) werd vastgesteld dat er twee keer met het wapen gevuurd was en wat het typenummer was, waarna in een vuurwapenwinkel niet ver van de locatie, de eigenaar van het pistool achterhaald kon worden.

ZUCHT, SLIK, FRONS

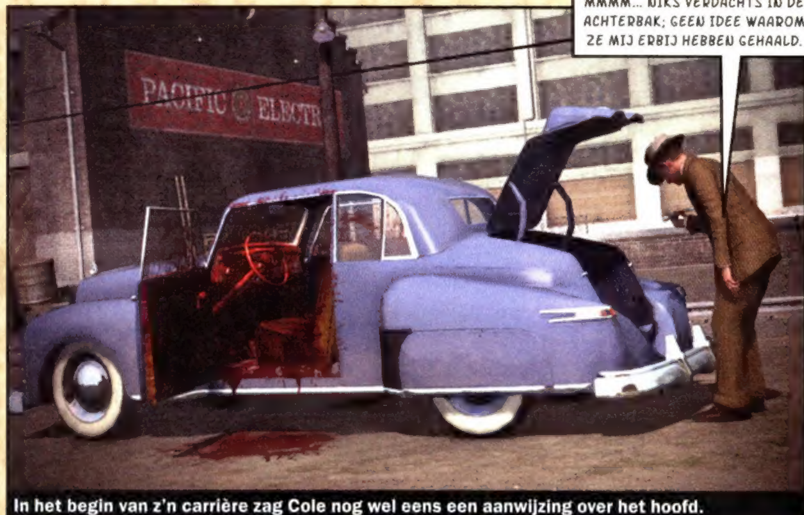
Aanbeland in de wapenwinkel, schakelde de game over naar een soort ondervragingsscène, waarbij je als Cole diverse vragen kunt stellen, aan de hand van de aanwijzingen uit je eerder gedane onderzoek.
Het meest opvallend hierbij vond ik de dialogen, want dankzij de nieuwe manier van motion capture (zie kader) zien de gezichtsuitdrukkingen er »



"MEER DAN EEN VEREDELD SPELLETJE CLUEDO."



Dat gezeur om meer blauw op straat... Als agenten eens een beetje zouden doorlopen in plaats van dat eeuwige geslenter, zou dat al een boel schelen...



In het begin van z'n carrière zag Cole nog wel eens een aanwijzing over het hoofd.




Om makkelijker te kunnen schieten hadden veel Amerikaanse auto's in de jaren '40-'50 geen rechter buitenspiegels...

» werkelijk ongelofelijk levensecht uit. Je bek valt, om het zo maar eens te zeggen, open van verbazing. Iedere zucht, iedere slik en iedere frons is te zien en ook daar valt voor de goede "verstaander" een hoop aan af te lezen. Immers, ook uit nonverbale reacties van ondervraagden is voor een ervaren detective heel goed af te leiden of je te maken hebt met iemand die de waarheid spreekt of liegt dat ie barst.

Al snel blijkt dat de man in deze scène zich tijdens de ondervraging aardig in het nauw gedreven voelt en op een gegeven moment besluit dat vechten met de politie de enige oplossing is. Na een flinke matpartij, waarbij Phelps harde klappen krijgt, wordt de crimineel in de boeien geslagen.

Het geeft aan dat L.A. Noire meer is dan een veredeld spelletje Cluedo en dat er absoluut ook actie elementen in zitten. Hoe dit zich later in de game gaat vertalen, is nu nog niet helemaal duidelijk, maar ik kan niet wachten op een heftig vuurgevecht met bankovervallers of corrupte agenten.

DOOD VARKEN

Voor de tweede missie die ik voor m'n kiezen kreeg, maakten we een sprongetje in de tijd. Cole is inmiddels een heuse detective en wordt op gecompliceerde moordzaken gezet.

Een van die moordzaken heeft de naam The Driver's Seat en waar die naam vandaan komt, blijk al snel als Cole op plaats delict aankomt waar een auto staat met geopende deuren en een bestuurdersstoel die helemaal onder het bloed zit.

Inspectie wijst al snel uit dat de moordenaar in de auto moet hebben gezeten want de raampjes zijn nog allemaal intact. Verder ligt er vlak naast de auto een bebloede loden pijp van het merk Instaheat en vindt Cole nog een bril van het merk Stenzel, een portemonnee van Mr. White en een aankoopbonnetje van een levend varken op naam van A. Hogan. En zoals je inmiddels begrepen zult hebben, zijn dit soort details erg belangrijk voor het onderzoek.

Een beetje detective had overigens nu al de puzzelstukjes in elkaar kunnen leggen, want in deze zaak lagen de conclusies nogal voor de hand. Natuurlijk speelden de mensen van Rockstar verder of er niets aan de hand was, maar ik wist op dit moment al waar het allemaal op uit zou draaien (carrière gemist, denk ik).

CASE SOLVED

Het onderzoek ging verder met de ondervraging van een ooggetuige, die leidde naar de woning van een zekere Mr. en Mrs. White. Het doorzoeken van hun woning bracht al snel enkele nieuwe feiten aan het licht.


Hij trekt zo'n gezicht dat je wel vaker ziet bij kleine mensen. Dat is vermoedelijk omdat ze in het dagelijks leven meer last hebben van hondenpoep.

L.A. Noire



Het echtpaar bleek apart van elkaar te slapen, en Mr. White had een foto van zichzelf op z'n nachtkastje staan met achterop een berichtje van ene Nicole. In de kast bleek een koffer te ontbreken en vond Cole een ongebruikt treinkaartje naar Seattle, naast een luciferdoosje van de Cavaungh's Bar en een installatiebon voor een Instaheat boiler. Bij inspectie van de tuin bleek dat van de nieuwe boileraansluiting een loden pijp miste...
Met al deze nieuwe informatie was de logische volgende stap om Mrs. White te confronteren met de situatie en haar te ondervragen. Opnieuw werk je een lijstje af, afhankelijk van eerder aangetroffen aanwijzingen, en gedurende het vraaggesprek kun je medeleven met de dame tonen of haar confronteren met bewijzen om aan te tonen dat ze liegt.
Na een intensieve ondervraging geeft Mrs. White toe dat er weliswaar huwelijksproblemen zijn, maar dat ze niets te maken heeft met de verdwijning van haar man. Het enige aanknopingspunt dat er dan nog is, is het lucifersdoosje van Cavaungh's Bar, en met een simpel telefoontje naar de centrale is het adres daarvan snel achterhaald.
Aldaar aangekomen treft Cole een zekere Arthur Hogan aan die in eerste instantie niet mee wil werken aan het onderzoek. Door hem te wijzen op de bon van het levende varken (je weet nog?) breekt Arthur en gooit alle informatie op tafel. En zo kom je er achter dat Mr. White van zijn vrouw af wilde en samen met Nicole een nieuw leven op wilde bouwen in Seattle. Het varken hebben ze (wat ik dacht, klopte dus inderdaad) gebruikt om het op een moord te laten lijken. Mr. White, zo gaf Arthur toe, verbleef in zijn appartement in afwachting van het geld van de levensverzekering om zo te kunnen vertrekken naar Seattle.

EMOTIE

Iedereen lijkt momenteel op zoek naar emotie door de speler met de personages mee te laten leven. Heavy Rain probeert het door je indringende keuzes te laten maken, God of War III doet het door je dingen te laten doen die tegen je natuur in gaan en Fable probeert het door de keuzes die je maakt, terug te laten komen in het uiterlijk van je personage.
Maar nooit hebben games je emoties laten zien zoals L.A. Noire dat doet. Het is dan ook de vraag of Team Bondi hier een standaard zet die door meer studio's overgenomen gaat worden.

Arthur wordt in de boeien geslagen en men vertrekt naar het appartement waar Mr. White nu verblijft. Daar aangekomen zet de achterbakse echtgenoot het op een lopen en na een korte achtervolging wordt hij aangehouden waarna hij alles bekent. Case Solved!

GELOOFWAARDIGHEID

Zoals je vermoedelijk al geconcludeerd hebt, wordt L.A. Noire totaal iets anders dan je gewend bent van open world games. De snelheid en de actie zijn ondergeschikt aan het vertellen van een verhaal en het oplossen van misdaden.

Een belangrijk aspect in L.A. Noire lijkt vooral te zijn weggelegd voor de motionscan en de acteerprestaties van de personages. Want om het er allemaal geloofwaardig uit te laten zien, wordt er veel gevraagd van de acteurs. Zij dragen de game, en wat ik tot nu toe op dit gebied gezien heb, was werkelijk fenomenaal. Geen gezeik meer met niet kloppende lipsync of vreemde gezichtsuitdrukkingen. Alles wat ingesproken is, wordt realtime opgenomen en dus zie je iedere knipoog die de interpretatie van de gesproken tekst net even een andere een twist geeft. En let wel: dat geldt dus niet alleen voor de tussenfilmpjes maar voor ieder moment dat een personage zijn mond opent. Dus of ze nu op straat lopen of in de auto een bericht van de centrale beantwoorden, je ziet de hele tijd de grimassen van de personages natuurgetrouw bewegen en dat komt de geloofwaardigheid van het geheel absoluut ten goede en tilt het realistische gedrag van gamepersonages naar een nieuw niveau.


Het enige nadeel van openbaar vervoer vind ik de mensen die ermee reizen.

VERWACHTING

L.A. Noire wordt geen nieuwe GTA, maar het gaat wel een nieuwe standaard zetten in hoe wij games ervaren. De emotie die Heavy Rain beloofde, komt dankzij de nieuwe manier van motion capture hier veel beter uit de verf.

- + Levensechte gezichtsuitdrukkingen.
- + Detective spelen lijkt erg tof te worden.
- − Gameplay wise zag het er nog wat houterig uit.
- − Het oogt nogal lineair.


JEROEN

L.A. NOIRE
PS3 / XBOX 360
TEAM BONDI / ROCKSTAR GAMES
2010

POWERSPY

- Activision knikkert dus zo maar, hatsjekidee, de twee bedenkers van Modern Warfare 2 eruit en laat MW3 door de nieuwe developer Sledgehammer maken. Een bedrijf dat nog niks bewezen heeft.
- Dat is als Ferrari die Alonso en Massa uit de wagens haalt en de opa's van Maarten erin zet. Dan weet je ook zeker dat het helemaal niks meer wordt.
- Of is de Powerspy nu wat té pessimistisch... samen met 25 miljoen andere MW2-spelers.
- Vorige maand gaf Activision baas Bobby Kotick al toe dat ie af en toe best een beetje een 'dick' is.
- Dat weten wij inmiddels wel zeker.
- Het is waarschijnlijk ook de eerste keer dat medewerkers ontslagen worden omdat ze uitmuntend werk hebben geleverd.
- Metal Gear Solid Peacewalker voor de PSP is drie weken uitgesteld.
- Naar verluid wilde Kojima er nog een cutscene van twee uur in stoppen.
- De geruchten worden nu zo hardnekkig dat de Powerspy het openlijk durft te stellen: we krijgen in 2011 een showdown tussen Killzone 3 en Gears of War 3.
- Dat gaat dus letterlijk en figuurlijk knallen op de aankomende E3 tussen Sony en Microsoft.
- De Powerspy zit dus te wachten op beste games, zolang je ze maar niet hoeft te besturen met die Move of Project Natal. Mevrouw Powerspy zal hem al aankomen...
- Nintendo heeft toegegeven dat ze zelf niet heel goed zijn in het maken van echte hardcore games met bloed en geweld erin.
- Da's een jaar te laat, maar toch.
- Terwijl het dus niet al te moeilijk moet zijn. Geef Mario een alcoholverslaving en Princess Peach een string, een bijl plus een bad attitude en we hebben een coregame te pakken.
- Bovendien, beste mensen van Nintendo, worden bloed en rondvliegende ledematen pas leuk in HD.

EINDELIJK EEN OPVOLGER VOOR DE NINTENDO DS!

5 REDENEN WAAROM NINTENDO SNEL MET DIE NIEUWE HANDHELD MOET KOMEN

Hij gaat alweer zes jaar mee, de Nintendo DS. Onlangs werd met de Nintendo DSi XL al de vierde variant van het systeem gelanceerd. Goed nieuws dus dat afgelopen maand een échte opvolger werd aangekondigd in de vorm van de 3DS. Vijf redenen waarom 't ook wel de hoogste tijd was voor een compleet nieuwe DS.

1 HOOGSTE NIVEAU GRAPHICS IS WEL BEREIKT

Als Nintendo's grootste 3D release op het systeem, Zelda Spirit Tracks (2009), er nauwelijks beter uitziet dan de voorganger Phantom Hourglass (2007), weet je dat de limiet is bereikt. Om de 3D-werelden van deze tijd te kunnen scheppen, is gewoon wat meer power nodig.

2 ONLINE FUNCTIONALITEIT IS VEROUDERD

De producer van Monster Hunter Tri merkte onlangs nog op dat de online functies van de DS tekort schieten om een game als Monster Hunter goed te kunnen ondersteunen. Dus als Nintendo wil dat Monster Hunter echt overal gespeeld wordt, zou een nieuw, bijdetijdse portable goed van pas komen.

3 SPECIALE FUNCTIES ZIJN GEWOON GEWORDEN

Touchscreen besturing, twee schermen, blazen in de microfoon... wat aanvankelijk nog rijk en betoverend voelde, is nu gewoon en alledaags. Tijd voor wat nieuwe magie van Nintendo, zoals die 'terugreagerende' stylus waar we geloofwaardige geruchten over horen.

4 ILLEGALE DOWNLOADS

Vroeger stonden er altijd wel drie of vier DS-titels in de softwareverkoop top 10, tegenwoordig is zoiets een zeldzaamheid. Hoe dat komt? Nou ja, de meeste van jullie zullen toch wel eens van een R4-kaartje hebben gehoord? Met een nieuw systeem kan Nintendo de beveiliging tegen dat soort dingen weer op scherp zetten.

5 WIJ WILLEN GEWOON NIEUWE HARDWARE, KLAAR

Nu de levensduur van de tv-systemen wordt opgerekt met nieuwe accessoires en controllers, beginnen we de opwinding van het uitzicht op nieuwe hardware een beetje te missen. En een geheel nieuwe handheld van Nintendo lijkt ons een prima manier om die opwinding weer in de industrie te brengen.



Spirit Tracks



Phantom Hourglass

PS3 IN 2013 MEEST VERKOCHTE CONSOLE

Als we Amerikaanse analisten moeten geloven, wordt de PlayStation 3 in 2013 marktleider. Dat zou knap zijn aangezien de PS3 momenteel nog met Microsoft strijdt om de tweede plaats en de Wii echt ver voor ligt.

Hoe Sony deze megajump dan toch weet te maken? Volgens de analisten zit de Wii aan zijn top en zal die na 2010 weinig meer groeien. De PS3 staat daarentegen pas aan het begin van haar cyclus (die vermoedelijk tien jaar beslaat) en kan de Wii daardoor in 2013 passeren. Naar verwachting groeit de PS3 door naar 127 miljoen verkochte apparaten, wat min of meer gelijk staat aan het aantal verkochte PS2's.
En Microsoft... zij zullen met de Wii moeten strijden om de nummer 2-spot. "Maar", zo stellen de analisten, "Project Natal kan de boel goed op z'n kop zetten. Helaas weten we nog niet hoe revolutionair die hardware is, want daar draait het straks om".



"DE RESULTATEN VAN HET ONDERZOEK ZIJN TEN OPZICHTE VAN VORIG JAAR NIET VOORUIT GEGAAN, MAAR OOK NIET ACHTERUIT."

Resultaat onderzoek relatie tussen gaming en schoolprestaties gaat voor de prijs 'vaagste uitslag ooit'.

COMMENTAAR


JAN

NATAL MOET PERFECT WERKEN

Nu PlayStation 3 haar motion kaarten op tafel heeft gelegd, ligt de bal bij Microsoft en haar Natal. Wat je ook van de PlayStation Move vindt, de motion sensor controllers lijken retenstrak te gaan werken en dat is in essentie waar het natuurlijk om draait. Niet voor niets dat Nintendo zelf met Wii Motion Plus op de proppen kwam. PlayStation Move oogt op dit moment zeer betrouwbaar wat betreft 'movement tracking', en ook al blazen de eerste (beelden van) Move games nog niet alles en iedereen van de sokken, en lijkt het allemaal wel verdacht veel op de Wii, met de techniek zit het wel snor.
Nu is dus de beurt aan Natal. Microsoft's controllerloze games lijken op papier een ware revolutie in te luiden maar de beelden die tot nu toe naar buiten zijn gekomen, zijn steeds dezelfde: het wegmeppen van ballen of kliederen met verf. En daar win je de motion game oorlog niet mee.
Natuurlijk heeft Microsoft veel meer troeven achter de hand maar alles staat of valt met het feit dat het echt heel goed werkt. En ook meteen. Bij launch. Dus Natal moet vlammen, moet overtuigen en moet een sterke line-up hebben aankomende E3 waar alle launch games speelbaar zijn, anders heeft Microsoft een heel groot probleem. Weten ze in Los Angeles alle criticasters de mond te snoeren, dan zie ik een gigantisch succes voor Natal in het verschiet.



DE CONSOLES KUNNEN WEG, ONLIVE KOMT ER AAN

Een van de hoogtepunten op de afgelopen Game Developers Conference in San Francisco was de presentatie van OnLive, de service waarmee je de nieuwste games kunt spelen zonder console, maar gewoon via een server. De boel wordt gestreamed als het ware.

De baas van OnLive, Steve Perlman, maakte op de GDC bekend dat de service in juni van dit jaar beschikbaar is en 14.99 dollar per maand zal kosten. En voordat je nu helemaal door het lint gaat en je Xbox 360 en/of PlayStation 3 uit het raam flikkert; de service draait voorlopig alleen in de VS.
Aan business-kenner JJ de vraag of men bij de consoleboys al bang wordt?
JJ: Nee, maar wel een 'Nee' waarachter de twee woorden 'nog niet' horen te staan. OnLive heeft potentie, want wie wil er nu niet alles kunnen spelen zonder dat je een console hoeft aan te schaffen? Helemaal als het allemaal een stuk goedkoper wordt dan full version games kopen in een winkel. Bovendien zijn er veel nieuwe 'game-modellen' mogelijk. Huur een game in plaats van full price spelen, betaal voor de eerste drie levels en daarna, als je het cool vindt, de rest, etc. Echter, zo ver zijn we nog lang niet.
a: De service is alleen in de VS beschikbaar, een te kleine afzetmarkt om Nintendo, Sony en Microsoft nu al bang te maken.
b: Gaat het online allemaal wel werken als honderdduizenden mensen tegelijkertijd gaan gamen? Perlman zegt van wel, maar het is nog nooit getest. En singleplay spelen met lag, dat zou een nieuw dieptepunt in de historie van het gamen betekenen.
c: Je moet bovenop het abonnement van 14,99 dollar ook nog betalen per game. Dat bizzmodel gaat de groei van OnLive op z'n minst vertragen en lijkt te veel op het oude model.
Dave Perry en zijn GAKAI haakte er dan ook meteen op in door aan te geven dat je voor zijn online service, die ook live gaming via servers aanbiedt, geen abonnement hoeft te betalen. "Waar je bij OnLive een game koopt, maar ook nog eens elke maand moet lappen om 'm te kunnen blijven spelen, daar is de game bij ons na aanschaf voor altijd van jou."
Kortom, we zijn er nog lang niet. Maar dat gaming via een stream potentie heeft, is iedereen wel duidelijk anders bieden onder andere THQ, Ubisoft en EA hun games niet aan via OnLive.



POWERSPY

- Is dat geen contradictio in terminis: de 'open' wereld van de race MMO Need for Speed World die een 'closed' bèta krijgt?
- Blizzard zorgde er afgelopen maart voor dat een aantal hacks van Warcraft III gedicht werden.
- Misschien is de Powerspy gek, maar kwam die game niet in 1612 uit?
- Aan de andere kant, dit tempo past wel bij een developer die gemiddeld 61 jaar doet over de ontwikkeling van een game.
- Ubisoft komt met Shaun White Skateboarding. Cool, maar de Powerspy had de DLC 'Shaun White Waterboarding' voor SC: Conviction leuker gevonden.
- In Japan is Yakuza 5 aangekondigd, terwijl wij in het Westen net deel 3 kunnen spelen!
- Zelfs een komeet van racekak komt nog langzamer.
- De baas van Codemasters was onlangs vrij openhartig over de PSP. Hij vindt het op zijn zachtst gezegd helemaal niks. 'Ik heb dat ding, maar speel er nooit op'.
- Zou het er soms mee te maken hebben dat zijn spelletjes op de handheld van Sony niet zo goed verkopen...
- Overigens schijnt Sony zelf ook wat twijfels te hebben over de PSPgo. Het blijkt nog niet echt een succesverhaal te zijn en de verkoopcijfers vallen wat tegen.
- Er gaan daarom geruchten dat Sony werkt aan een opvolger, eentje die qua omvang veel meer lijkt op de iPhone.
- Maar dat zijn dus echt nog geruchten en je zult er op de aankomende E3 niks over horen. Of je moet iemand van Sony lam voeren op een feestje.
- Waar je wel wat over gaat horen en ook zien, is de nieuwe DS van Nintendo. De 3DS (werktitel) moet begin 2011 te koop zijn.
- De nieuwe DS moet 3D-beelden genereren die je zonder bril kan bekijken, compatible zijn met de meest recente systemen en de processorkracht van de Gamecube bezitten.
- Alsof ze bij Nintendo al niet genoeg geld hebben...

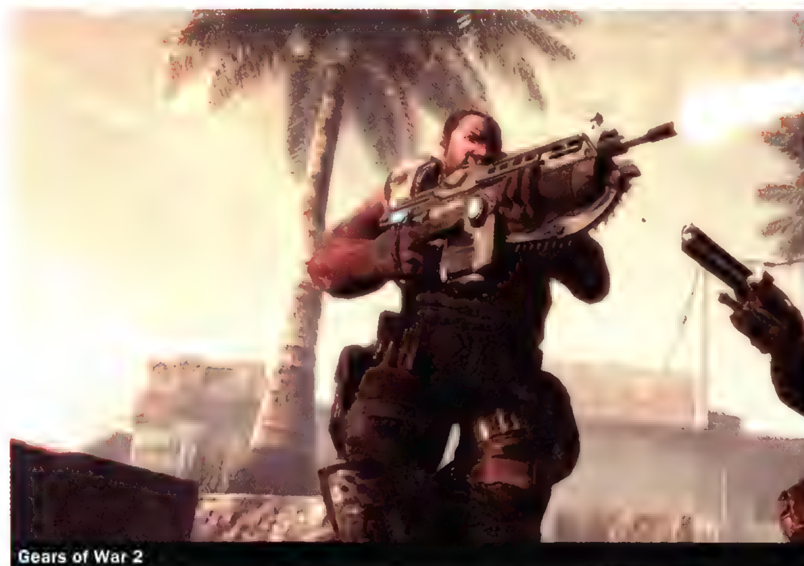
POWERSPY

- Codemasters heeft onlangs Colin McRae DiRT 3 aangekondigd.
- Of de game ook op de PSP zal uitkomen, is nog onbekend...
- Tiger Woods 11 zal Project Natal niet ondersteunen. Het was te kort dag om die techniek nog in het spel te implementeren.
- De Powerspy is daar blij mee. Die zag 14 jarige Amerikaanse pubers al voor de TV de voor Woods zo typerende bewegingen maken.
- Die bewegingen waar hij zo'n spijt van heeft, that is.
- Tiger Woods 11 kun je wel met de Move spelen.
- Dat is ook precies de reden waarom Sony de naam van de controller van "dildo met de rode knop" in Move heeft veranderd.
- De Powerspy heeft ook zo het vermoeden dat EA op de komende E3, Tiger Woods niet on stage met dat fallussymbool in zijn handen zal laten zwiepen.
- Over Move gesproken: Gran Turismo 5 zal de nieuwe besturing van Sony ondersteunen.
- Het zal toch niet zo zijn dat de game daarvoor 453 keer is uitgesteld?
- De Powerspy heeft al van JJ begrepen dat die liever in een Duits voetbalshirt het complete WK Voetbal in een Amsterdams Hells Angels café bekijkt, dan dat hij ook maar één seconde GT5 met die stok zal besturen.
- De Star Wars MMO van BioWare wordt de duurste game die EA ooit heeft laten maken.
- Nu maar hopen dat ze ook iets van dat geld terugverdienen, want EA's laatste blockbuster, The Godfather, bleek allesbehalve een kasskraker.
- Een gemiddelde iPhone game hengelt nog meer centen binnen dan deze flop deed.
- Jurjen is slim ingesprongen op de Move-, Project Natal-, Wii Motion Plus-trend door een vierde kind te produceren. Zo is hij straks de eerste gamejournalist die alle four player partygames kan uittesten, zonder zelf te hoeven spelen.



GEARS OF WAR 3 KOMT APRIL 2011

Dat Gears of War 3 in de maak is, is natuurlijk geen nieuws maar dat de game rond april 2011 komt wel. Waarom ik dat voorspel? Vierde kwartaal dit jaar komt Halo Reach uit en twee Triple A shooters uitbrengen rond dezelfde tijd, doe je niet. Bovendien gaat Microsoft najaar 2010 heel groot uitpakken met Natal (Big M heeft gezegd dat ze de Natal launch behandelen alsof het om de lancering van een nieuwe console gaat) en zoveel aandacht zou ook ten koste gaan van Gears of War 3.

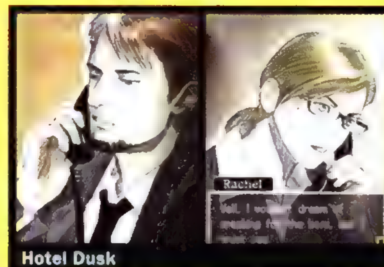

Gears of War 2

R.I.P. CING: DE KLEINE KONING IS NIET MEER

Als regelmatig lezer van de PU kan Jurjen's liefde voor het hoogwaardige maar zeer slecht verkopende Little King's Story je moeilijk zijn ontgaan.

Dus kun je je voorstellen dat Jurjen niet blij werd van het nieuws dat Cing, de onafhankelijke Japanse studio die de game in samenwerking met twee andere ontwikkelaars gemaakt heeft, onlangs ten onder is gegaan vanwege een faillissement.
Cing werd in 1999 opgericht en beleefde zijn hoogtijdagen in 2005 - 2007 toen in samenwerking met Nintendo de games Another Code: Two Memories en Hotel Dusk: Room 215 met redelijk succes werden gelanceerd. Vervolgens werkte het bedrijf lange tijd aan Little King's Story, dat ondanks zijn meesterlijkheid, originaliteit en hoge beoordelingen keihard flopte, net als het minder goed beoordeelde Another Code voor de Wii dat vorig jaar werd uitgebracht.
Het uitblijven van het verdiende succes heeft het bedrijf de das om gedaan: de gemaakte kosten werden simpelweg niet terugverdiend, waardoor Cing met een schuld van ruim twee miljoen euro er niet meer bovenop kwam. Op 1 maart 2010 is de stekker eruit getrokken.
Of Last Window, het in Japan reeds verschenen vervolg op Hotel Dusk, nog bij ons wordt uitgebracht, is nu onzeker. We hopen natuurlijk van wel, ook al is het een titel die treurig stemt: Last Window.


Little King's Story



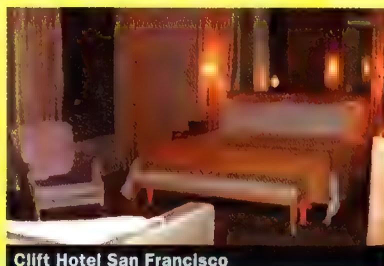
Hotel Dusk


Another Code: Two Memories

IEMAND MOET HET DOEN XL

Sinds vorig jaar kent de game-industrie een nieuw fenomeen: de Activision übertrip.

Vorig jaar was Wouter de lucky bastard die tien (!) dagen door heel Amerika mocht reizen om een groot deel van de Activision line-up te aanschouwen. En elke trouwe PU-lezer begrijpt dat Jan ("alles is voor Bassie") Meijroos dit geen tweede keer zou laten gebeuren. Hij heeft dan ook net zo lang gezeurd, geslijmd, gesmeekt en gelobbied, tot het 'm gelukt was de felbegeerde tickets in de wacht te slepen. Met een zelfvoldane smile van een meter of twee breed, toonde hij ons afgelopen week, de plaatjes van de hotels waar hij een ruime week vertoefde.
Het eerste deel van Jan's übertrip, dat gaat over Transformers: War For Cybertron, tref je aan op pagina 48.


Clift Hotel San Francisco


Opus Hotel Vancouver


Hyatt Hotel San Diego

COMMENTAAR



JURJEN

DOWNLOADABLE GAMES ZIJN WAARDELOOS!

Hopelijk stoor je je niet te zeer aan de provocatieve titel van mijn commentaar. Hij was bedoeld om je aan het lezen te krijgen, en dat is gelukt. Maar natuurlijk klopt het niet helemaal. Want vanzelfsprekend hebben downloadable games wel degelijk waarde. Je kunt ze spelen, dat is hun waarde. Maar verder? Verder zijn ze knap waardeloos.

Ik heb nu een jaar een DSi, en daar heb ik een stuk of twintig downloadable games voor aangeschaft in de DSiWare-winkel. Die staan dus op mijn DSi, in het hoofdmenu. Nu kreeg ik onlangs een DSi XL, de grotere versie van de DSi. Daar zou ik die gedownloade games wel naar willen overzetten. Maar dat kan dus niet!

Kijk, dat gaat met die fysieke spelletjes toch wel wat gemakkelijker. Fysieke spelletjes kun je vasthouden, je kunt eraan ruiken en ze voelen compleet met een hoesje en een boekje. Als je zoiets koopt voor vijftig of zestig euro, dan doet dat even pijn in de portemonnee. Maar dan héb je ook wat. Als het spel tegenvalt kun je het terugbrengen, of in een latere fase ruilen of verkopen. Je kunt de game meestal ook nog spelen op de opvolger van de console waarvoor je 'm kocht. En als je je vorige console wegdoet of naar zolder verplaatst, ben je niet meteen de spellen die erop staan kwijt.

Ja maar, hoor ik nu iemand zeggen, downloadable games zijn de toekomst, kijk maar naar het succes van Apple en de AppStore. Juist ja.

Nou, als ergens duidelijk wordt dat downloadable games waardeloos zijn, dan is het wel in de AppStore van Apple. Prima games zijn in de AppStore soms letterlijk gratis, of bijna gratis. Als iemand mij vertelt dat hij twintig of dertig games voor de iPhone heeft, ben ik niet onder de indruk. Ik zou bij het overnemen van zo'n systeem geen cent meer betalen voor het overnemen van die games.

Sowieso is de waarde van een downloadable game weinig vast, in een wereld waarin mensen de begrippen downloaden en gratis al snel met elkaar verbinden.

Nee, ik heb niets tegen downloadable games. Integendeel, ik vind het juist erg prettig om een handjevol leuke spellen altijd op een apparaat en dus meteen beschikbaar te hebben.

Maar voor die grote games, waar door de beste ontwikkelaars ter wereld jaren aan is gewerkt, ik noem een Super Mario Galaxy 2, God of War III en Mass Effect 2, voorspel ik weinig concurrentie van de downloadable verkoopmarkt. Die games zijn niet alleen voor ontwikkelaars, uitgevers en retailers maar ook voor de meeste gamers gewoon te waardevol om als downloadable behandeld te worden.

8 :: Monkey Flight
9 :: Parachute Ninja Free
10 :: Stick Sports : Summer Games Lite
11 :: Zombie Farm
12 :: Doodle Kart Lite
13 :: Bing

Volop gratis games in de App Store.

MEER HUWELIJKEN KAPOT DOOR GAMEN

Volgens een Amerikaans relatiebemiddelingsbureau zorgt het internet er voor dat steeds meer huwelijken in de VS stranden.

> "DE GAME IS DE VORK EN DE DLC DE TAART. ZONDER VORK HEB JE NIKS AAN DE TAART. EN WAT HEB JE AAN ALLEEN EEN VORK..."
>
> Cliffy B. probeert in een café (vermoedelijk tegen sluitingstijd) uit te leggen hoe het zit met DLC.

De stijging ten opzichte van twee jaar terug bedroeg maar liefst 87,5 procent. En gaming was de grootste "boosdoener" als het om het gebruik van het internet ging.

Goed nieuws: de meeste PU-lezers zijn nog wat te jong om te trouwen.

Slecht nieuws: veel PU-redacteuren zitten in de gevarenzone, aangezien ze getrouwd zijn en wel eens een gamepje spelen...

PU baas Niels heeft daarom meteen ingegrepen en per direct alle redacteuren verplicht naar relatietherapie gestuurd en we gaan nu elke maand met de redactie en onze vrouwen gezellige dingen doen.

MUMBAI MIRROR
city
Till Internet do us apart

POWERSPY

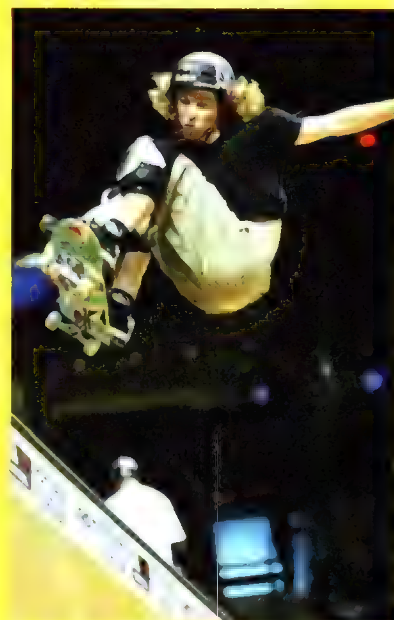
- Zeer belangrijke onderzoeksresultaten uit de VS: de PlayStation 3 is officieel die zwaarste console aller tijden.
- Die strijd hebben ze dan in ieder geval gewonnen in de consolewars.
- Wouter doet enorm z'n best deze strijd op de redactie ook in z'n voordeel te beslissen. Z'n sandwich met smeerbare marshmellow (Fluff) en chocoladevlokken is in dat opzicht nu al legendarisch.
- Aouch: de 'Women in Games Conference' is gecancelled omdat er te weinig goede spreeksters voorhanden waren.
- En om nu uren lang naar een paar boothbabes te luisteren...
- Weer een vooroordeel bevestigd over de intelligentie van Amerikanen: tien procent van de scholieren daar denkt dat de eerste man op de maan Buzz Lightyear was!
- En als je nu glazig voor je uitkijkt en denkt 'eeeuhhh... is dat niet zo dan?' Dan is het in ons land ook al niet best gesteld met de intelligentie.
- Maar dat wist de Powerspy ook al na het horen van Sha La La Lie. Sha La La La.
- Gaming blijkt dus slecht voor het huwelijk omdat de man er te veel tijd in stopt. Daar kan de Powerspy best in komen.
- Maar zouden er ook huwelijken sneuvelen omdat de vrouw bijvoorbeeld steeds met FIFA 10 wint van de man?
- Briljante top-10 op vgcharts.com. Tien titels die klinken alsof men gewoon maar een zooi willekeurige woorden achter elkaar geflikkerd heeft.
- Daar gaan we: Silhouette Mirage: Reprogrammed Hope, Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow, World Soccer Winning Eleven 5: Final Evolution, Infinite Undiscovery, Twin Eagle: Revenge Joe's Brother, Tech Romancer, Beyond the Beyond, Divine Divinity, Every Extend Extra Extreme, Ninja Baseball Bat Man.

POWERSPY

- Nintendo begint het dissen te leren. In een interview geven ze aan dat ze zich zouden schamen als ze zich in de positie van Sony en Microsoft zouden bevinden.
- Tja, als er iemand kan weten hoe het voelt om allerlaatste te zijn, dan is het wel Nintendo. Hint: paarse kubus, hint...
- Modern Warfare 2 is overigens met de best verkopende game ooit in Engeland.
- En de Powerspy kan nu een prijsvraag uitschrijven welke titel dan wel het best verkocht is, maar dan weet hij zeker dat ie nul goede inzenders krijgt.
- Het is namelijk de allereerste Brain Trainer.
- En om nu te zeggen dat de Britten een stuk slimmer zijn geworden de afgelopen tijd...
- Bungie heeft de naam Marathon laten vastleggen.
- Zolang het maar geen game betreft waar je dik 42 kilometer in moet button bashen, vinden we alles best.
- Hoewel Jeroen zo'n game best ziet zitten, is toch een stuk minder vermoeiend dan de Dam-tot-Dam loop.
- Waarop de Powerspy dacht: 'blijf dan ook gewoon op de Dam staan. Scheelt een hoop energie'.
- Tot die lange hem er op wees dat het de bedoeling is dat je van Amsterdam naar Zaandam rent.
- Een vage foto van een soort moederbord waarop zowel de CPU als GPU in één en dezelfde chip zijn verwerkt, voedt de geruchten dat Microsoft binnenkort wel eens met een Xbox 360 Slim kan komen.
- Zou die dan ook minder geluid maken? Lijkt ons wel slim.
- Australische gamers hadden zich onlangs verkleed als zombie om te protesteren tegen de vaak strenge censuur van hun regering ten opzichte van games. Een beetje bloed en de Australiër mag het al niet meer spelen.
- Vraag is natuurlijk of deze methode van demonstreren werkt. De gamers bevestigen hiermee natuurlijk wel het vooroordeel dat je van gamen een zombie wordt...

IS UBISOFT WEL SPORTIEF?

Ubisoft komt met een skategame (Shaun White) én een voetbalgame dit jaar. Geduchte concurrentie voor Tony Hawk en Skate enerzijds en FIFA en PES anderzijds? Of heeft de redactie zoiets van "Schoenmaker blijf bij je leest"? We vroegen het aan de grootste sportgame liefhebbers op de redactie.





JJ: Schoenmaker blijf bij je leest, vind ik wat te makkelijk. Iedereen mag zijn kans wagen. Bovendien is Ubisoft niet achterlijk. Ze gaan geen FIFA of PES maken. Dat winnen ze never nooit niet, ook al zouden ze topless Rabbids als unlockable team in de game zetten. Ze proberen een niche in die markt te vinden. Hun voetbalgame wordt meer een soort FIFA Street waarin je 5 vs 5 met je zelf opgezette personage aan de gang kunt. En dat alles vanuit een soort van first-person perspectief over de schouders heen. Of dit een kans van slagen heeft, weet ik niet. de Street serie is volgens mij ook niet geworden wat men er van verwacht had. Maar laat ze het proberen. Wat ik enger vind, is dat Ubi's trackrecord op sportgebied niet echt best is. Die urban basketbalgame van hen van een paar jaar geleden was bijvoorbeeld dramatisch.
Maar ik snap ze wel; Ubi wil net als EA en Activision/Blizzard een grote speler worden. En dan dien je in elk populair genre iets te hebben. Sport is populair en dus komen ze met games in dat genre. Het zou me ook niet verbazen als ze ooit weer eens iets met racen gaan doen.





JEROEN: Gaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaap. Serieus, ik ben niet onder de indruk, de Shaun White games waren niet al te best en van die voetbalgame verwacht ik eerlijk gezegd ook niet heel veel.



MAARTEN: Tony Hawk was altijd heer en meester van de skategames, maar toen ineens was daar Skate van EA die de baas ging spelen. Wie had dat verwacht? Ik niet in ieder geval!
En daarom durf ik eigenlijk niet meer te zeggen dat iets niet mogelijk is.
Toch lijkt het me zeer onwaarschijnlijk dat Ubisoft ineens met een betere voetbalgame komt dan FIFA. Of laat ik zeggen: met een voetbalgame die kan concurreren met EA's footie. Waar halen ze de mensen vandaan? De eerste FIFA op deze nieuwe engine was ook bagger. Zoiets maak je niet in een of twee jaar, daar doe je veel langer over. Dat kost jaren finetunen en balanceren.
Dus verwacht ik niet dat Ubisoft met het eerste deel van deze nieuwe voetbal- en skate-serie enorm gaat scoren. Maar ik laat me graag verrassen natuurlijk!

DOOIE XBOX

Het is geen leedvermaak en we voelen met Microsoft mee bij elke Xbox 360 die de Red Ring krijgt. Maar dit is dan weer té leuk om te laten liggen. En hé, Microsoft vraagt je jouw kapotte Xbox 360 in een doos te verpakken, dus...



NIEUWE SHOOTER VAN EPIC VOOR EA

De geruchten gaan al langer dat Epic een nieuwe shooter voor EA aan het maken is. De zaak ligt echter wat genuanceerder.



Het is namelijk de Poolse studio People Can Fly, bekend van Painkiller, die bezig is met de shooter Bulletstorm voor EA. Epic heeft echter een meerderheidsbelang in de Poolse studio en dus een hele dikke vinger in de pap. Je zou dus kunnen stellen dat Bulletstorm een co-productie is van Epic en People Can Fly.
De game moet volgens insiders een mix worden tussen Mad Max en Gears of War. People Can Fly maakte eerder voor Epic de PC versie van Gears of War (zie screen) en dat was een hele puike overzetting.

COMMENTAAR


JJ

SONY... NEEEEEEEEEUUUUHHHHHH!!!

Verderop in de PU kun je lezen dat ik niet bepaald een fan van de zogenaamde 'intuïtieve besturing' ben. Ik begrijp wel dat Nintendo, Sony en Microsoft op zoek zijn naar de gamer die niet kan gamen en daar een makkelijker besturing voor fabriceren, maar laat die shit dan ook echt alleen voor hen gemaakt worden.

Dat half Nederland een Wii heeft gekocht, vind ik goed voor de industrie en fijn voor Nintendo (ik waardeer als journalist hun inventiviteit). Hoe meer mensen er gamen, des te beter. Zolang ik maar mijn eigen games kan spelen met mijn eigen vertrouwde controller met al die lekkere knopjes, triggers en sticks.
Tot nu toe waren de beide consoles waar ik zelf het meeste op speel, de PS3 en Xbox 360, verschoond gebleven van al dat gewapper en gezwaai. Sony probeerde het even met de SixAxis, maar dat bleek al snel net zo'n grote mislukking als een Nederlandse inzending voor het songfestival.
Maar toen was daar begin maart de Game Developers Conference. Een groot game-event in San Francisco waar zich een ramp voltrok. En dan heb ik het niet over het gegeven dat de Move daar werd gepresenteerd, dat wist ik al. Nee, het was Polyphony Studios dat mij een fikse kater bezorgde. Want nu weten we waarom Gran Turismo 5 keer op keer werd uitgesteld: je kunt de Move er in gebruiken!
Beste Yamauchi en Sony. Dat je straks als een malloot voor die TV kan staan zwiepen met games als Move Party en Motion Fighter, prima. Kan ik helemaal begrijpen. Ik zal die games niet spelen, dus ik heb er ook geen last van. Maar waarom in GT5? Welke idioot wil er een super realistische racesim met een zwiepstaaf besturen? Dat stuurt voor geen meter, en het voegt niks toe aan het realisme. GT5 wordt door gasten gespeeld die zelf graag zouden willen racen. Die willen een stuur in hun knuisten houden, geen stok met een rood bobbeltje erop. En wat voegt de stick toe? Je gaat er echt niet beter van racen en ik weet honderd procent zeker dat Yamauchi die shit thuis ook nooit zal gebruiken. Of gaat hij er van die 'leuke' minigames in stoppen? Dat zou helemaal het toppunt zijn...
Als dit de lijn is waar het naar toe gaat. Als Sony en Microsoft hun wapperbesturing (Project Natal is bevestigd voor Fable III) in hardcore games gaan stoppen, dan gaat dat wel een deel van de fun verpesten.
Laten we daarom hopen dat het allemaal optioneel is en dat je de boel ook op de traditionele manier kunt aansturen. Anders ben ik genoodzaakt een protestbeweging op te starten onder het motto: 'blijf met je fikken van onze games af'.



GT5 besturen met een zwiepstaaf? Dat stuurt voor geen meter!

POWERSPY

- Nog een onderzoek. Deze keer is de conclusie dat het spelen van games, jongeren belet goed te kunnen leren.
- Gasten, nog één keer: gamers zijn niet dommer dan non gamers. Maar waarom zou je luttig huiswerk gaan maken als je een vette nieuwe game thuis hebt liggen?
- Uncharted 2 was de grote winnaar bij de afgelopen Game Developers Conference in San Francisco. Ze sleepten vijf Awards weg.
- En net als bij de Oscar ging Avatar ook hier ten onder. Met het grote verschil dat nu niemand had verwacht dat deze game prijzen zou gaan winnen.
- Of ze zouden de Golden Raspberry voor slechtste game van het jaar in het leven moeten roepen.

STARCAST

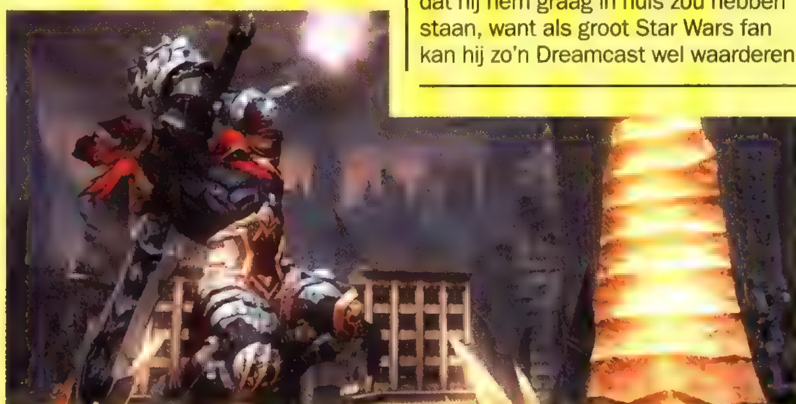


Nee, deze gepimpte console is niet van Steven zelf. Maar we vermoeden dat hij hem graag in huis zou hebben staan, want als groot Star Wars fan kan hij zo'n Dreamcast wel waarderen.

DARKSIDERS OOK OP PC

Na een enthousiaste ontvangst op PS3 en Xbox 360 (Jurjen gaf 'm een 90) bereikte ons het heugelijke nieuws dat Darksiders ook op PC verschijnt. Om jullie vast warm te maken hier een paar PC screenshots.





DA'S PECH, SNOR WEG



De grote man achter de Final Fantasy-serie, Hironobu Sakaguchi staat bekend om twee dingen: zijn FF-games en zijn snor. Maar die laatste was opeens weg toen we onlangs op zijn Twitter keken. Paniek alom. Uiteindelijk bleek het om een goede grap te gaan en had Hironobu met 'snor verwijderingssoftware' op de MAC gespeeld. Fans weer gerustgesteld. Of zoals iemand meldde op Twitter: 'Shaved voor 99.999 damage'.



TRUE CRIME

Omdat Maarten vond dat ie een beetje bleek zag, meldde hij zich aan voor een tripje naar het zonnige San Francisco. Gelukkig lag die baklap daar in subtropisch Amerika niet alleen aan een mooi bruin kleurtje te werken, maar checkte hij ook de game waarvoor hij door ons op pad was gestuurd: True Crime.

Veel vertrouwen in True Crime had ik eerlijk gezegd niet. Ik vond de eerste twee delen, respectievelijk True Crime: Streets of LA en True Crime: New York City niet zo heel erg bijzonder. Matige actie en slechte oneliners brengen mijn hoofd nou eenmaal niet op hol. En dat ze deze GTA-rip-off nieuw leven in wilde blazen, begreep ik al helemaal niet. Net alsof Kim Holland denkt dat ze Tera Patrick nog van de troon kan stoten...

Maar ja, je bent gamejournalist of je bent het niet, en dus ga je met frisse moed de demonstratie in. En dat is precies wat Activision ook heeft gedaan, want het lijkt erop dat ze alle matige punten uit het eerste deel hebben aangepakt om met een vette nieuwe game te komen die de concurrentie aandurft met GTA. Ze hebben namelijk een hoop overboord gegooid en zijn helemaal opnieuw begonnen met de creatie van een verse sandbox-game.

UITGEBREID

Allereerst is de locatie helemaal vernieuwd, want we kunnen rondrijden, rennen en vechten in de Chinese miljoenenstad Hong Kong, een behoorlijk grote stad en dat wordt ook duidelijk in de game.
In de missie die mij getoond werd, moest hoofdpersoon Wei Shen, een undercover agent, iemand ophalen in een oud pakhuis en de weg er naartoe toonde al een uitgebreid netwerk aan straten, steegjes en snelwegen, terwijl dat volgens de makers nog maar een klein deel van de hele stad vertegenwoordigde die je uiteindelijk krijgt voorgeschoteld.
Maar dat een sandbox-game groot is, dat lijkt me voor iedereen wel duidelijk en opschepperij hierover doet ons weinig. En een zuurpruim zou zelfs kunnen beweren dat de wereld van True Crime gewoon Liberty City is, maar dan met een Chinees sausje.

NET ALS IN DE FILM...

Toch is er genoeg aan deze game dat ervoor kan zorgen dat je True Crime straks best wilt gaan spelen.



Hoofdpersoon Wei Shen stond niet bekend om zijn gevoel voor humor.

"HET GING ER EEN STUK STEVIGER AAN TOE DAN TIJDENS MIJN KNOKPARTIJTJES MET WOUTER."


Als die Chinezen eten wat ik ook eet als ik Chinees eet, zul je ze heel hard moeten schoppen. Die gasten moeten een ijzersterke maag hebben.



Precies zo'n tennisleraar die voor 45 euro per uur tegen je vrouw staat op te rijden.

Veruit het tofst waren de indoor gevechten en de manier waarop deze zich voortzetten op de weg. Als je van Oosterse cinema houdt kun je je lol op, want tijdens de demo noemden de makers enkele films en regisseurs die aan de basis liggen van True Crime. En wie wil er nou geen game spelen die zijn inspiratie haalt uit films als (de originele) Infernal Affairs, Triad Election en het hele genre van Donnie Yen? Waarschijnlijk zullen spelers nog veel meer invloeden opmerken, want het lijkt wel of alle vechtfilms die ik ooit gezien heb, voorbij kwamen. Ouderwetse armenbrekers zoals Jean Claude van Damme dat altijd deed, fantasierijk gebruik van de omgeving dat we terugzien in het werk van Jackie Chan en uitermate coole bewegingen zoals we die kennen van Tony Jaa uit Ong Bak.

DIKKE SKILLS

In de demo moest de hoofdpersoon zich door een pakhuis vol ellende knokken en het ging er een stuk ste-

ZELFCENSUUR

True Crime loopt over van de algemene coolness die onder andere wordt veroorzaakt door de stijl en alle vette moves die Wei kan uithalen. Vooral dat laatste had nog toffer kunnen zijn, maar de designers hebben hier een vreemd stokje voor gestoken: "geloof het of niet, maar we hebben sommige dingen eruit gehaald omdat ze te gewelddadig waren", aldus de makers. Ze wilden natuurlijk niet vertellen wat ze precies hadden verwijderd, maar ergens heb ik het gevoel dat dit juist hele leuke scènes waren...

MAARTEN VECHT IN HONG KONG



Deelnemers Move Like Wacko Jacko van hoog niveau.


Bij deze fabriek bestelt Wouter regelmatig een nieuwe vriendin.

viger aan toe dan die paar keer dat ik op de redactie een knokpartijtje had met Wouter.
Wei Shen bezit dikke skills en is zeker niet te beroerd om deze te showen. Schoppend en beukend vocht hij zich een weg langs opvallend gevarieerde tegenstanders, waarbij hij het geen probleem vond om nog even door te trappen als iemand al op de grond lag, wat Chinese tanden kapot te slaan op een tafel, of een boze slager aan stukken te hakken met zijn eigen vleesmes.
En toen hij uiteindelijk moest vluchten voor de politie, ging het feestje gewoon verder, want je kunt op rijdende motoren springen, aan vrachtwagens hangen, of juist van je voertuig afspringen, terwijl je midden in de lucht je pistolen trekt om iemand die je in de weg staat aan flarden schiet.

LAAG BIJ DE GROND

Terwijl Wei Shen door het pakhuis rende om willekeurige gangsters om zeep te helpen, viel vooral het perspectief op dat werd gebruikt. De camerapositie die de actie liet zien, lag weliswaar achter de hoofdpersoon, maar een stukkie lager bij de grond dan we gewend zijn.
Toen ik hier naar vroeg, kwam het spreekwoordelijke aapje uit de mouw, want een groot deel van het team dat deze positie had verzonnen, werkte hiervoor aan Skate. Je weet wel, die skategame die bekend staat om zijn realistische camerastandpunt, laag achter de skater.



DIEPGANG GENOEG?

Met de actie zit het dan ook wel goed, maar de rest van de game is nog een beetje een raadsel. De stijl waarin True Crime is getekend vond ik erg cool, maar de personages misten nog elke vorm van expressie (dit zal volgens Activision nog wel opgepoetst worden, maar toch...). Vooral de diepgang in de gameplay is nog een beetje wazig. Er is een sociaal systeem ontwikkeld waarin je je zogeheten 'face' moet bewaken. Met deze facepunten vergroot je de mogelijkheden van Wei Shen, maar het werd me niet helemaal duidelijk hoe dit nu precies ging werken.
Activision doet er in ieder geval alles aan om True Crime een topgame te laten worden, en ergens denk ik dat het ze wel gaat lukken. Maar ja, uiteindelijk blijft het wel kiezen tussen Tera Patrick en Kim Holland en het moet wel heel raar lopen wil ik voor die laatste gaan...

VERWACHTING

Of True Crime de onvermijdelijke vergelijking met GTA aankan, is nog maar te bezien, maar het lijkt er op dat het in ieder geval een dappere poging gaat worden. Vooral de lekker gewelddadige vechtscènes spraken mij wel aan, net als de uitgebreide actiemogelijkheden tijdens het rijden.

+ Allereerste sandbox in Azië.
+ Heerlijke knokpartijen.
+ Vette acties met voertuigen.
- Personages zijn nog emotieloos.
- Onduidelijk sociaal systeem.


MAARTEN

TRUE CRIME
PS3 / XBOX 360 / PC
ACTIVISION
Q3 2010

VANQU

Als Shinji Mikami aan een nieuwe titel werkt, is de aandacht van gamers wereldwijd al snel getrokken. Hij heeft immers vrijwel alle grote Resident Evil delen op zijn naam staan, waaronder het baanbrekende origineel en het vierde deel. In Tokyo maakte Steven voor het eerst kennis met zijn nieuwste project genaamd Vanquish, een razendsnelle shooter.

Een bezoek aan Tokyo is natuurlijk altijd bijzonder. Ik ben daarom zeer dankbaar voor het bestaan van de Tokyo Game Show, want de twee weken verblijf in de vetste stad op onze kleine planeet die deze beurs mij ieder jaar weer oplevert, is keer op keer een persoonlijk hoogtepunt. Daarom is het jammer dat er verder zo weinig perstripjes richting Japan zijn, zeker als je het vergelijkt met de ontelbare keren dat wij in Amerika of een grote Europese stad worden uitgenodigd.
Maar nu was het dus eindelijk weer eens zo ver. En als een Japanse studio, Platinum Games in dit geval, de Westerse pers uitnodigt, weet je dat het een belangrijke titel betreft. Vanquish is dan ook een gloednieuwe actiegame van vooraanstaand producer Shinji Mikami (zie kader). De presentatie op de 52e verdieping van het Mori gebouw, met uitzicht over de hele stad, was voor alle aanwezigen een wereldprimeur. Er was tot op dat moment slechts een trailer op internet gezet maar die verhulde weinig tot niets van de gameplay. Tijd voor wat duidelijkheid dus.



Bij vriendschappelijke wedstrijden van het Nederlands Elftal denk ik ook altijd dat ze in bullettime spelen.



BATTLESUIT

Begeleid door een warm applaus verscheen Mikami-san op het podium, en met een relaxed en informeel praatje zette hij uiteen wat voor een game Vanquish nu precies is.
We hebben te maken met een razendsnelle third-person shooter, die het tempo van de gevechten voor dit genre omhoog schroeft en met heel wat extra spektakel op de proppen komt. Als je Vanquish de Bayonetta van de shooters noemt, zit je er niet ver naast.

"FLITSENDE GAMEPLAY, STOER DESIGN EN MOOIE GRAPHICS."



SPIDERBOTS!

Het hoogtepunt van de demo was een eindbaasgevecht midden op een groot cirkelvormig platform, dat werd omringd door een hoger gelegen platform.
Een enorme spiderbot (ik mag hopen dat we inmiddels allemaal bekend zijn met dit type vijand?) belaagde Sam met een zwiepende laserstraal en grote hoeveelheden raketten. Beide moeten met nauwkeurige timing worden ontweken, terwijl je oplichtende scharnieren op zijn benen uitschakelt.
Na genoeg schade te hebben aangericht, komt zijn powercore binnen bereik. Maar het uitschakelen daarvan luidt slechts de tweede fase van het gevecht in. Voor die gelegenheid transformeert de spinachtige robot in zijn menselijke vorm, en moeten ook aanvallen van zijn armen worden ontweken.
Los van het richten, speelde vooral het ontwijken van aanvallen met behulp van de Boost mode een belangrijke rol bij dit gevecht, en Sam sjeesde regelmatig door de omgeving op zoek naar beschutting.
De robot moest uiteindelijk worden afgemaakt met behulp van een quick time event, waarbij tweemaal een analoge knuppel een specifieke richting op moest worden gedraaid.
Het spektakel van dit gevecht en het gebruik van kleuren om zwakke plekken aan te geven, riepen bij mij herinneringen op aan Lost Planet. Mooie herinneringen.

UISH

STEVEN ZIET SNELLE SHOOTER



Sam wist de zwakke plekken van z'n vijanden altijd genadeloos bloot te leggen.

SHINJI MIKAMI

Shinji Mikami geniet het nodige aanzien dankzij zijn aandeel binnen de ontwikkeling van enkele klassieke games.
Zijn grootste succes is natuurlijk de Resident Evil serie, waarvan hij bij vrijwel elk deel betrokken is geweest. Ook andere survival horror games als Dino Crisis 1 en 2 staan op zijn staat van dienst.
Maar ook het actie genre is hem niet vreemd, hoewel veel van zijn werk binnen dit genre iets te 'vreemd' is gebleken voor de Westerse markt. Viewtiful Joe viel wel in de smaak. P.N.03 was een stijlvolle shooter voor de Gamecube, die ondanks de aparte gameplay zeker vermakelijk was. Weinigen delen echter mijn mening in deze. Killer 7 was voor velen eveneens een brug te ver. God Hand, een bizarre beat'em up voor de PS2, vond ik persoonlijk eveneens geweldig. Ook in dit geval vond ik weinig steun.
Genoemde games bereikten ondanks hun originele kwaliteiten bij ons geen groot publiek. De Westerse setting en personages van Vanquish moeten daar verandering in brengen.



Met behulp van een ingame demo stelde Mikami-san de held van Vanquish aan ons voor. Opvallend is de keuze voor een Westerse setting en dito held. Ondanks dat de game wat betreft opzet en gameplay bestempeld mag worden als typisch Japans (daarover straks meer) hoopt men door de setting de Westerse markt niet volledig af te schrikken.
Sam is een DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) onderzoeker die een revolutionaire battlesuit heeft ontworpen. Deze is gemaakt van speciale hightech lichtgewicht onderdelen en oogt daardoor minder bulky dan we gewend zijn van dergelijke exo-pakken. Als de wereld wordt aangevallen door een robotleger, waarvan de herkomst nog niet duidelijk is, komt zijn uitvinding uiteraard mooi van pas.





BOOST MODE

De setting die in de demo werd getoond was een ruimtekolonie, die in een ringvormige constructie was ondergebracht. Voor de missie waar de presentatie om draaide, stond Mikami-san de controller af aan een collega, die naar zijn eigen bescheiden mening de beste speler op hun kantoor was. Gelukkig stond hij er niet alleen voor, want Sam trekt er iedere missie met een squad op uit. De basis van de actie wordt gekenmerkt door een aantal standaard elementen. Enerzijds heb je het welbekende knalwerk en coversysteem zoals we die in vele shooters aantreffen, maar Vanquish onderscheidt zich door de zogenaamde Boost mode, een onderdeel dat het streven van Platinum Games om de snelste en heftigste shooter tot op heden te creëren, moet bewerkstelligen.

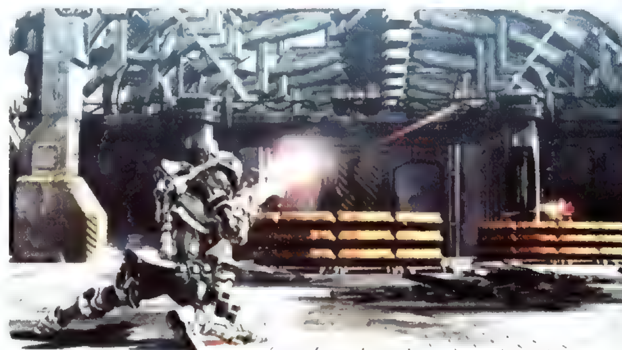
Met een druk op de knop valt Sam op zijn knieën en duwen afterburners hem met razende snelheid door de omgeving. Een blur effect maakt de snelheid tastbaar. Tijdens de Boost mode kun je nog subtiel bijsturen, waardoor je bijvoorbeeld gemakkelijk van cover naar cover kunt razen, ook als er grote afstand tussen de muren zit. Vijanden kunnen ook snel worden bereikt, om ze vervolgens met een keiharde mêlee aanval te begroeten. Zo'n robot snoeihard naar achteren trappen of de lucht in meppen voelt goed. Ook kun je met behulp van de mogelijkheden die de Boost mode je geeft, bepaalde voorwerpen richting een vijand lanceren om ze te verpletteren. En grote clusters raketten worden eenvoudig ontweken door op hoge snelheid weg te schieten. »





OOG VOOR DETAIL

Sega heeft oog voor detail, zelfs als een game wat betreft gameplay traditioneel van aard is (kijk maar naar hun Yakuza serie).
Zo zit ook Vanquish vol met subtiele visuele elementen. Sam heeft verschillende wapens tot zijn beschikking maar schakelt hier op originele wijze tussen. In plaats van een nieuw wapen te pakken, transformeert zijn huidige wapen simpelweg naar gelang jouw keuze, en die transformatie oogt erg stoer.
Ook het schuilen herbergt een leuk detail. Veel objecten waarachter je veilig bent voor vijandelijk vuur verschillen van hoogte, en Sam reageert hierop met een toepasselijke houding en animatie. Met name het schuilen achter lage randen voelt gevaarlijk en resulteert in een bijna liggende houding van waaruit je nog steeds tegenstand kunt bieden. Je zit evengoed met je rug tegen de rand, dus verwar dit niet met een prone positie.



» BULLETTIME

Minder origineel is de toevoeging van bullettime, maar in combinatie met de Boost mode levert dit wel extra speciale actie op. Natuurlijk kun je gebruik maken van dit slow-motion effect terwijl je simpelweg rondrent of vanuit cover knalt, maar echt spectaculair wordt het als je met volle snelheid richting een vijand of object boost. Een ontmoeting met een stationair element in de omgeving zorgt ervoor dat Sam een stoere flip maakt om zo tot stilstand te komen.
In de praktijk betekent dit dat je vanachter je cover vandaan komt om richting een vijand te boosten. Deze geef je een harde trap waardoor je jezelf afzet en een hoge salto naar achteren maakt. Op dit moment schakel je bullettime in en knal je nog even rustig door, of gooi je een EMP granaat richting je mechanische tegenstanders.
Tijdens dit soort hectische gevechten kan er ook zomaar even een enorm dropship rakelings langs vliegen, waardoor het gevoel bij een epische oorlog betrokken te zijn compleet is.
Een grootschalige oorlog is uiteraard niet compleet zonder voertuigen, en nadat Sam de bestuurder van een soort cabrio uitvoering van een AT-ST (de tweebenige walkers uit Star Wars) uitschakelde, zagen we hem de controle van dit voertuig overnemen. Later nam hij ook nog plaats achter een turret.

JAPANS

De drukke gevechten worden ondersteund door pompende techno-beats. Het resultaat is een overweldigende sensatie van flitsende beelden en oorverdovende herrie. Het spelen van Vanquish is alles behalve een rustgevende ervaring. Toch zal niet iedereen gecharmeerd zijn van deze cocktail van flitsende gameplay, stoer design, mooie graphics en drukke muziek. En zo zijn we aanbeland bij de kritische noot binnen mijn verhaal.
Vanquish is ondanks al zijn spektakel en leuke gameplay-elementen, een redelijk traditionele third-person shooter. Natuurlijk voltrekt de actie zich sneller dankzij de Boostmode, en ziet alles er super strak uit, maar het gevoel iets nieuws gezien te hebben, had ik na afloop van de demo niet.
Ik had absoluut een vette Japanse shooter beleefd met aansprekende actie waarin je lekker kunt knallen, daar twijfel ik niet aan, maar dit soort games hebben het buiten Japan lastig binnen hun respectievelijke genres, als gevolg van de ontwikkeling van hun Westerse tegenhangers. Neem als voorbeeld de verschillen tussen titels als Bayonetta en God of War III. Ook Metal Gear Solid 4 en een game als Splinter Cell: Conviction staan in een soortgelijke verhouding.
Voor mij persoonlijk, als groot liefhebber van de Japanse stijl en gamecultuur, zal Vanquish minstens net zo interessant zijn als een nieuwe Gears of War, maar ik hoop oprecht dat genoeg Westerse gamers deze mening met mij zullen delen. Ach, een game als Lost Planet heeft het destijds ook goed gedaan, dus het zou zomaar kunnen. ✪

GEEN MULTIPLAYER

Het uitbrengen van een shooter zonder multiplayer mode is een risico. BioShock bracht het er goed vanaf omdat de game gedragen werd door sterke RPG elementen, een bijzonder verhaal en bijbehorende spelwereld. Maar zelfs BioShock's tweede deel is voorzien van een online mode.
Omdat Vanquish wat traditioneler is qua opzet, zal de afwezigheid van zowel een co-op als multiplayer mode meer opvallen. En omdat Sam wel wordt vergezeld door een squad had mij de implementatie van op zijn minst een co-op mode gepast geleken.
Natuurlijk zouden er hier en daar wat aanpassingen gemaakt moeten worden wat betreft de balans, en heeft dit technisch wel wat haken en ogen, toch was het de moeite waard geweest. De actie leent zich er in ieder geval prima voor. En samen met een tweede speler rondboosten en robotkont schoppen had uiterst vermakelijk kunnen zijn.



VERWACHTING

De afwezigheid van een multiplayer mode zal de game zeker niet helpen, maar op de actie valt niets af te dingen. Vanquish wil de snelste en meest hectische shooter tot op heden worden, en daar zal de game ongetwijfeld in slagen.

+ De snelste shooter tot op heden.
+ Veel aandacht voor presentatie, vormgeving en graphics.
+ Boosten, gevolgd door een mêlee aanval, om vervolgens met bullettime na te knallen.
− Afwezigheid van een co-op of multiplayer mode.


STEVEN

VANQUISH
PS3 / XBOX 360
PLATINUM GAMES / SEGA
NNB

ENSLAV

ODYSSEY TO THE W

Na de summiere aankondiging een half jaar geleden, bleef het lange tijd stil rond Enslaved, de nieuwe game van Ninja Theory, de makers van Heavenly Sword. Jan toog naar Londen en maakte kennis met een opvallend kleurrijke apocalyps, een opgefokte spierbundel en een aantrekkelijke roodharige dame.

Dat artdirector Alex Taini een zwak heeft voor vrouwen met rood haar is geen gedurfde uitspraak. In Heavenly Sword wapperde het knalrode haar van Nariko zo'n beetje de halve game door het beeld en in Enslaved heeft het vrouwelijke hoofdpersonage Trip opnieuw rood haar. Een stukje korter overigens, maar Trip zou zo maar een zusje van Nariko kunnen zijn.

Toch draait het in Enslaved veel meer om Monkey, het mannelijke personage dat de speler onder zijn knoppen krijgt. Monkey en Trip zijn tot elkaar veroordeeld en moeten samenwerken, al speel je het spel enkel met de lenige, oersterke wildebras Monkey.

BETER AF?

Enslaved speelt zich grofweg 150 jaar in de toekomst af als de Aarde ten prooi is gevallen aan een robotachtig ras. Er is weinig meer over van de menselijke beschaving maar in plaats van een grauwe, grijze apocalyptische omgeving toont Enslaved een opvallend kleurrijke wereld die grotendeels door natuur is overwoekerd. Het kleurenpalet doet heel erg denken aan dat van Uncharted 2.

Indrukwekkende steden van weleer, waaronder New York, zijn volledig in verval geraakt maar de natuur heeft zich gretig tegoed gedaan aan de bouwvallen en ruïnes. Gras, struikgewas, exotische bloemen en planten, evenals enorme bomen hebben de betonnen constructies overwoekerd. De lucht is strak blauw, de zon schijnt uitbundig en je zou haast denken dat de Aarde beter af is zonder de mensheid.

SLAAF

Toch is het niet allemaal pais en vree. Zogezegd maken robots (denk Ratchet & Clank-achtig alleen dan beduidend grimmiger) de dienst uit in de steden en enorme slavenschepen zijn dagelijks op jacht naar mensen.

De mannen, vrouwen en kinderen die nog in vrijheid leven, proberen zich diep in de wildernis staande te houden. Dat doen ze alleen zoals Monkey, of in groepen zoals Trip. Zowel Trip als Monkey belanden echter op een slavenschip.

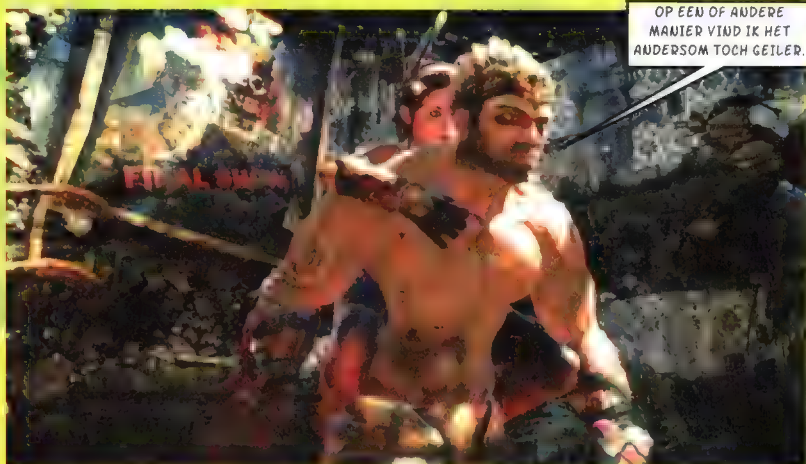
Trip ziet in Monkey een kans op ontsnappen en steelt een elektrische hoofdband van de robots die ze bij Monkey omdoet. Deze hoofdband, die ontploft als de drager 'm afdoet, gebruiken de robots om mensen hun wil op te leggen en Trip besluit hetzelfde te doen. Trip heeft de hoofdband zo geherprogrammeerd dat als zij sterft, Monkey eveneens het loodje legt.

Monkey is feitelijk Trip's slaaf geworden. Het overleven of sterven van de een, is dus rechtstreeks gekoppeld aan het lot van de ander. Het levert een interessante haat-liefde verhouding op die ook goed vertaald is in de gameplay.

"EEN INTERESSANTE MIX VAN PLATFORM, COMBAT, STEALTH EN PUZZELEN."


Free roaming... toch een beetje gek voor een slaaf.


Monkey schrikt zich het apelazerus.


OP EEN OF ANDERE MANIER VIND IK HET ANDERSOM TOCH GEILER.



JOURNEY TO THE WEST

Enslaved is heel losjes gebaseerd op een 400 jaar oud verhaal van Chinese origine genaamd Journey To The West.
In dit verhaal speelt een mannik genaamd Monkey de hoofdrol en beschikt hij over een staf die net zo groot en klein kan worden als hij zelf wil. Als hij de staf niet gebruikt, steekt hij 'm achter zijn oor, maar soms is de staf zo groot dat hij de sterren ermee kan prikken.

VED
VEST



SAMENWERKING

Enslaved biedt een interessante mix van platform, combat, stealth en puzzelen waarbij de samenwerking tussen de fysieke Monkey en de zich van moderne techniek bedienende Trip een must is om je van A naar B te verplaatsen.
Een simpel voorbeeld: robots patrouilleren in een bepaald gebied. Door van cover naar cover te sprinten neem je positie in. Via een cirkelmenu roep je de verschillende commando's op die je Trip wilt laten doen. Zo kan zij als afleiding een afbeelding projecteren waarna de robots als een dolle richting die projectie gaan knallen. Op dat moment kan jij met Monkey ongemerkt langszij komen en de robots van achteren aanvallen.
In andere gevallen kan Trip met behulp van Dragonflies, een soort organische op afstand bestuurbare camera's, de omgeving scannen waarna je een plan van aanpak bedenkt. Soms neemt Monkey, Trip op z'n rug en kun je, als 'paard en ruiter', verder klimmen langs paden waar Trip niet alleen langs kan komen.
Wanneer je robots uitschakelt, blijven er rode energiebollen achter. Verzamel er genoeg en Trip kan Monkey's wapens en vaardigheden upgraden.

KLAPPEN & KNALLEN

Naast veel klimmen speelt ook combat een belangrijke rol. Monkey beschikt over een mysterieuze staf die plotsklaps verschijnt en verdwijnt (zie kader) waarmee hij rake klappen kan uitdelen. De makers gaan niet voor een uitgebreid combosysteem à la God of War maar bieden wel degelijk de nodige variatie. Charge de staf en je kunt een stun attack uitvoeren, maar ook snelle light of langzamere heavy attacks zijn mogelijk. Later kantelt Monkey zijn staf als een soort bazooka op zijn schouder en schiet je op afstand vijanden neer.
Sommige robots dragen gattling guns bij zich. Na een gevecht kruipt Monkey soms op de rug van zo'n mechanische vijand en rukt ie vol overgave de gun uit diens chassis waarna hij er zelf mee in de rondte knalt. Dit zou een voor de hand liggend moment zijn voor een Quick Time Event maar die schitteren (gelukkig) door afwezigheid.


Over 150 jaar stoppen vrouwen niet meer in paniek als ze een oranje stoplicht zien.


Ik heb ook zo'n staf die soms heeeel groot kan worden...

EIGEN LOOK & FEEL

Allesbehalve afwezig is de eigen look & feel van Enslaved. Afgezien van de sensuele rode haardos van Trip heeft deze game weinig met voorganger Heavenly Sword van doen.
Verder werd tijdens de demosessie voortdurend gezinspeeld op tientallen (unieke) features die de komende maanden nog bekend gemaakt worden. Zo liet een CGI trailer Monkey zwevend op een blauw hooverboard zien, maar toen ik vroeg hoe dat precies in elkaar zat, werd er slechts mysterieus geglimlacht. Wordt overduidelijk vervolgd dus...

MOOI ROOD IS NIET LELIJK

- Uit een Duits onderzoek uit 2009 bleek dat roodharige vrouwen een actiever seksleven hebben dan blondines of brunettes. Ze hebben ook meer sekspartners dan gemiddeld.
- Vrouwen met rood haar hebben een lagere pijngrens dan vrouwen met een andere kleur haar. Onderzoekers van de universiteit in Louisville, hebben ontdekt dat roodharigen gemiddeld twintig procent meer anesthesie nodig hebben om pijn te bestrijden.
- Vijftien procent van de roodharige dames zou wel eens een slippertje maken tegen tien procent van de dames met andere haarkleuren.
- De meeste roodharigen leven in Schotland en Ierland.
- Actrices met rood haar worden vaker gecast als slechterik.
- In het eerste weekend van september viert men in Breda Redheadday oftewel Roodharigendag. Ook dit jaar weer en wel op 5 september. Meer info op www.roodharigen.nl.



VERWACHTING

Enslaved kan een bijzondere game worden. Andy Serkis (Gollum) is aan boord om Monkey zo levendig mogelijk gestalte te geven en de mix van spelelementen in één Unreal-engine wordt gepreekt door tot de verbeelding.

- + Relatie Monkey - Trip.
- + Unieke invoels- 'de wereld is naar kl*te' concept
- + Diverse gameplay.
- − Nog (te) weinig gezien

JAN

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST
PS3 / XBOX 360
NINJA THEORY / NAMCO BANDAI
EIND 2010

UFC UNDISP

De grenzen tussen de werkelijkheid en de digitale wereld zijn voor Wouter nooit helemaal duidelijk geweest, maar zijn mind werd pas echt upgefuckt toen ie in de Big Apple niet alleen UFC Undisputed 2010 uitgebreid mocht checken, maar ook een van geluk bulderende toeschouwer was tijdens de UFC 111 in het Prudential Centre te Newark! Coming up next: een nietsverhullend verslag van Wouter's verslappende grip op de realiteit!

Waar veel gameseries die jaarlijks een nieuw deel introduceren, niet veel verder komen dan een tweakje hier en een aanpassinkje daar, begint UFC haar aangekondigde jaarlijkse cyclus uitstekend, want deel 2010 verschilt echt enorm van deel 2009. Oké, de serie staat dan ook nog in de kinderschoenen, maar al die verbeteringen, versimpelingen en uitbreidingen maken mij zo blij als een pedofiele priester in Disneyland.

UFC WALHALLA

In een club in hartje New York, hadden de mensen van THQ een soort UFC walhalla gecreëerd. Niet alleen hingen er enorme plasmaschermen waarop Ultimate Knockouts en UFC-gevechten te zien waren en kwamen niet ongeringe knakkers als Dana White, Brock Lesnar en Chuck Liddell op de koffie, ook kon je flink aan het pookje draaien in Undisputed 2010. Nadat ik me volgepropt had met hamburgers en bier, zette ik mijn previewersbril op en ging ik eens goed voor die game zitten. De presentatie beloofde enorm veel verbeteringen en andersoortige versoepelingen, maar regel 1 in het PU-Handboek is nog altijd 'Wantrouwe den ontwickelaer'! Inderdaad, in het Oud-Nederlandsch geschreven want Ed heeft die shit zo'n honderd jaar geleden met een ganzenveer op perkament gekwakt, maar dat maakt het niet minder waar!





> **"UFC 2010 GAAT Z'N VOORGANGER ZO HARD KLOP GEVEN."**

FLITS! FLATSCH! UFC!

De Aarde zal niet gaan schudden als ik je vertel dat de graphics van Undisputed 2010 zijn verbeterd ten opzichte van het vorige deel. Toch is het 't noemen waard dat de vechters dit jaar nog meer op hun evenbeelden lijken, bloed nog realistischer spettert op de bezwete lichamen van de knokkers, de animaties net even een stukje soepeler verlopen en het publiek ongeveer vijf miljoen keer realistischer en mooier is dan tachtig jaar aan FIFA-'ontwikkelingen' ooit heeft kunnen bewerkstelligen.

SCHEP JE VECHTER, OH HEER

Het lijkt wel alsof Yukes de meeste verbeteringen in de Character Creator heeft gestopt, want je kunt niet alleen meer veranderen aan je persoonlijke vechter, het is ook een stuk makkelijker.
Tatoeages plaatsen bijvoorbeeld gebeurt nu met layers op bijna Forza-achtige wijze en dus niet meer op een paar vaste plaatsen op het lichaam. Ook het logo's plaatsen op je broek, iets wat in 2009 op z'n zachtst gezegd elk keer weer een omslachtig klusje was, gaat nu veel sneller en je hoeft er veel minder diep voor in een menuutje te duiken. Naast het kiezen van persoonlijke tintjes zoals Victory Scenes en de manier waarop je de handschoenen van je tegenstander aanraakt als het gevecht begint, is vooral het systeem waarmee je jouw Fighting Style bepaalt verdomd cool. Dit is niet langer simpelweg een kwestie van kiezen tussen grondstijlen als worstelen en staanstijlen als kickboxen, maar je kunt elke move die je wilt hebben aan je stijl toevoegen en de kracht ervan bepalen, waardoor je zelfs een Jiu-Jitsu/Karate/Boks/Judo/Kickboks-vechter kunt maken als je dat wilt.
De vrijheid hierin is enorm, waardoor kenners van het eerste deel met genoeg geduld hun Ultieme Fighter kunnen maken! Verwacht je daar in ieder geval maar op dat mijn bokser, die ook nog eens een flinke high kick in huis heeft, angst zal zaaien in de online Undisputed wereld...



PUTED 2010

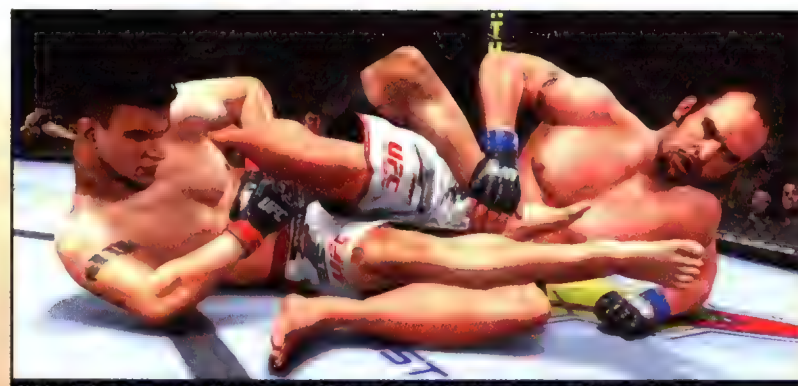
WOUTER ZWEET BLOED!

Sowieso is de totale grafische presentatie dik verbeterd. Niet alleen is elk menuutje stoerder, sneller en mooier, ook de schermen die je voorgeschoteld krijgt voordat een gevecht begint, zijn een stuk flashier en sluiten veel beter aan op de UFC-events zoals die vandaag de dag worden gehouden.

MODI EXPLODI

Toen ik eenmaal de oppepering van de graphics verwerkt had en checkte welke modes er allemaal aanwezig zijn dit keer, werd het me des te meer duidelijk dat we hier echt niet te maken hebben met UFC Undisputed v. 1.1. Zo zijn er de toevoegingen van de Title en Title Defense modes, die bedoeld lijken om je reeds gepensioneerde vechters in te gebruiken.
In de Tournament mode kan je toernooitjes opzetten in je eentje of met een maat, iets wat de 'multiplayer op de bank' speelduur natuurlijk zo'n beetje vertwintigvoudigt. Props voor dat, want ontelbaar keer een nieuw potje in de Exhibition mode opstarten, gaat zelfs de geduldigste monnik op den duur vervelen. Tot slot is er de glanzend nieuwe Event mode waarin je gedownloade events uit het echt kunt naspelen. Want ja, misschien had je veel liever gehad dat Frank Mir de schedel van Shane Carwin had geplet in plaats van andersom. De power om de realiteit te wijzigen ligt in jouw hand!





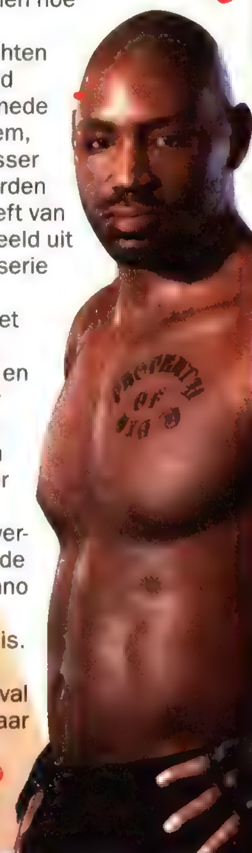
Bij lesbo's noemen ze dit scharen. Bij deze heren zijn de messen echter geslepen.

CAMP VS CAMP

Voordat ik alle veranderingen ga opsommen alsof een stukkie schrijven lopende band werk is, zal ik de laatste belangrijke punten even aanstippen.
Het feit dat je online Camps kunt beginnen, die in feite dienst doen als een soort van clan, is bijvoorbeeld geheel niet gek. Zo'n Camp is een soort eigen vechtschool waarin je traint en spart met je kameraden terwijl je het opneemt tegen rivaliserende scholen. Een soort van hub dus die functioneert als een prima manier tot groepsvorming en tegelijkertijd zorgt voor een extra laag rivaliteit, Karate Kid stijl. Want wat is er toffer als jij en je vrienden van Knokschool Koppensneller, straks een eeuwige rivaal vinden in die bastards van Dorko Dojo! Whopsa, na dikke punten bij zowel offline singleplayer als multiplayer neergepend te hebben, krijgt Undisputed 2010 dus ook nog eens harde kudo's voor online!

ZO ECHT ALS 'T MAAR KAN

Natuurlijk ben ik de gameplay niet vergeten, want ook die hebben de jongens van Yukes aangepakt, hoewel een tweede speelsessie en een hernieuwde kennismaking met de tutorial, nog even precies moeten aantonen hoe hard.
De grondgevechten zijn bijvoorbeeld verbeterd, alsmede het blok-systeem, dat een wat losser geheel is geworden en veel wegheeft van wat je bijvoorbeeld uit de Fight Night serie kent.
Daarnaast is het clinchen op de schop gegooid en kun je nu beter gebruik maken van de kooi om je tegenstander z'n smoel nog steviger te bewerken, waardoor de digitale UFC anno 2010 bijna 'as real as it gets' is. Voor mij is die shit in ieder geval moeilijk uit elkaar te houden... KOEKOEK!!!



UFC FO' REAL

Ik was erbij: de UFC Card 111 met als main event het titelgevecht tussen Georges St-Pierre en Dan Hardy. Niet alleen dankzij de harde gevechten (Frank Mir werd de grond in gestampt alsof ie een kleuter was) zal ik deze show nooit vergeten, maar ook dankzij de manier waarop deze aan elkaar geknoopt werden. Toen er een trailer werd getoond met hoogtepunten uit de UFC-geschiedenis waarin op de maat van het nummer Teenage Wasteland vergezeld door een oogverblindende lichtshow, de meeste stoere knock-outs en submissions voorbijkwamen, lag mijn onderkaak op de tribune tien meter onder onze VIP-box.



VERWACHTING

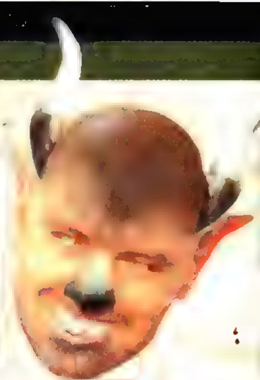
UFC Undisputed 2010 gaat z'n voorganger zo hard klop geven, dat ie op een brancard de Octagon uitgedragen moet worden.

- + Meer vechters, meer modes, meer moves, meer bloed voor je geld.
- + Character Creator is drie keer harder geworden.
- + Multiplayer zowel online als offline verbeterd.
- − Zijn alle gameplay-veranderingen wel even makkelijk op te pakken voor UFC-veteranen?



UFC UNDISPUTED 2010
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
YUKES / THQ
28 MEI 2010

MAJIN THE FORSAKEN KINGDOM



JAN OP AVONTUUR MET EEN KODDIGE OGRE

Een maat, een vertrouweling, een buddy... het beleven van avonturen in games wordt steeds vaker verteld aan de hand van een computergestuurde sidekick. Dat zo'n maatje veel meer kan zijn dan een eendimensionale wapenbroeder die kogels spuwt, zag Jan in Majin: The Forsaken Kingdom.

"Verdikkeme nog aan toe!", dachten ze bij de Japanse ontwikkelaar Game Republic toen Sony vorig jaar op de E3 de teaser toonde van The Last Guardian. Het idee achter die game (met een mens die een vele malen groter fantasiewezen leidt door een sprookjesachtige wereld vol vijanden, obstakels en puzzels) leek wel één op één gekopieerd van Majin.
Inderdaad lijkt Majin heel wat overeenkomsten te hebben met The Last Guardian, maar tegelijkertijd moet ik constateren dat het grafisch (nog) niet van hetzelfde niveau is en ook het epische gevoel ontbrak nog een beetje. Aan de andere kant hebben we nog niet zo heel veel gezien van de nieuwe game van Team Ico (wat is gameplay en wat is (tussen)film?). Die twijfel heerst niet langer rond Majin, aangezien het spel in de Engelse hoofdstad aan alle kanten uitgebreid werd belicht.





Wat heeft die gast nou in z'n hand? Is dat voor dat spelletje met zo'n trilspiraal? Veel vlinders vang je er in ieder geval niet mee.

IMPOSANT & KODDIG

Het eerste dat opvalt aan Majin: The Forsaken Kingdom is het kleurenpalet. De ontwikkelaar heeft bewust voor een vrolijk, kleurrijk, sterk overbelicht universum gekozen waarbij het zonlicht alles goudgeel kleurt. Het doet sterk denken aan de buitenlocaties van Ico en ook een beetje aan Ninja Theory's Enslaved. Het gaf me een goed gevoel; ik zag een spelwereld waarin ik graag zou vertoeven. Het Ogre personage, de Majin uit de titel, is allesbehalve de grote, brute bul die het gamelandschap zo vaak domineert. Het uit de kluiten gewassen personage is prachtig maar zeer afwijkend vormgegeven. Hij oogt imposant en koddig tegelijk, vervreemdend maar lief, sterk maar zachtaardig. Hij straalt mysterie en geborgenheid uit, hij heeft iets grappigs onhandigs, maar imponeert door zijn kracht. Op zijn rug en armen groeien boompjes, mos en zijn zelfs kleine meertjes zichtbaar en zijn lijf lijkt te zijn opgebouwd uit rotsen en zand.
Is Majin de personificatie van Moeder Aarde en ben jij, de speler, de hoeder daarvan?

> "DE MAJIN IS EEN PERSONAGE OM VERLIEFD OP TE WORDEN."

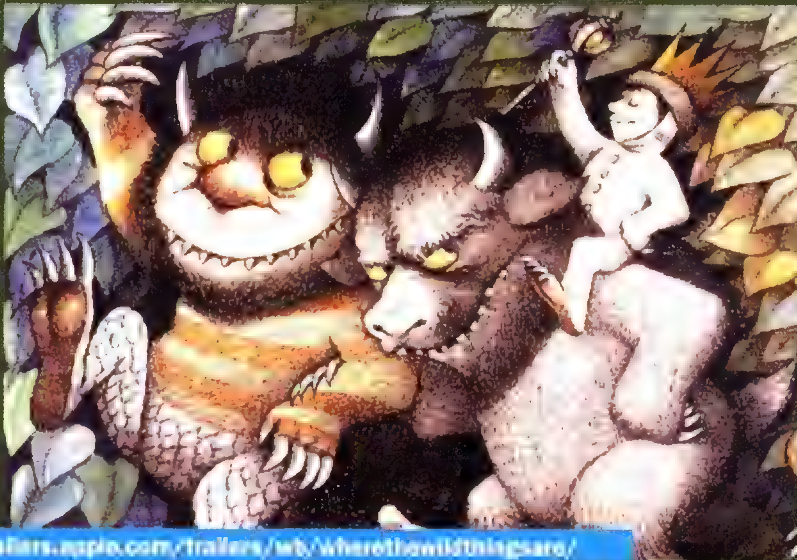
PLAKKEND TEER

Vanwaar deze filosofische vraag? Omdat de vijanden die je tegenkomt het tegenovergestelde zijn van de speelwereld en de natuur die Majin vertegenwoordigt. De vijanden zijn gitzwart en lijken te zijn opgebouwd uit een donker, dreigend goedje.
Wanneer jij (klein, snel, je haar in een gek staartje, een wapperend witte cape en een lichtgevende staf) knokt met de vijand, zie je de klodders zwarte teer in het rond vliegen. Wanneer je geraakt wordt, blijft het teergoedje minutenlang aan je sandalen plakken. Wanneer je te vaak getroffen wordt door deze mysterieuze zwarte substantie, zal je er steeds meer door worden overgenomen. Dan is het zaak terug te spurten naar de Majin die, als John Coffey uit de Green Mile, de corruptie overneemt en jou weer heelt. Wacht je hier te lang mee, dan zul je het loodje leggen.



MAXIMONSTERS?

Ik vroeg de mensen van Game Republic naar hun inspiratiebronnen voor het Majin personage. Waarop men mij vertelde dat er wel meer dan zestig verschillende schetsen de revue zijn gepasseerd en dat de huidige Majin Ogre het derde ingame design is. Inmiddels is de Majin die je op de screenshots ziet definitief.
Zelf deed het wezen me denken aan het prentenboek Where The Wild Things Are, in Nederland bekend onder de naam Max & The Maximonsters.
De bioscoopversie van Where The Wild Things Are kwam begin dit jaar uit.



Check http://trailers.apple.com/trailers/wb/wherethewildthingsare/







MUURTJE OMDUWEN

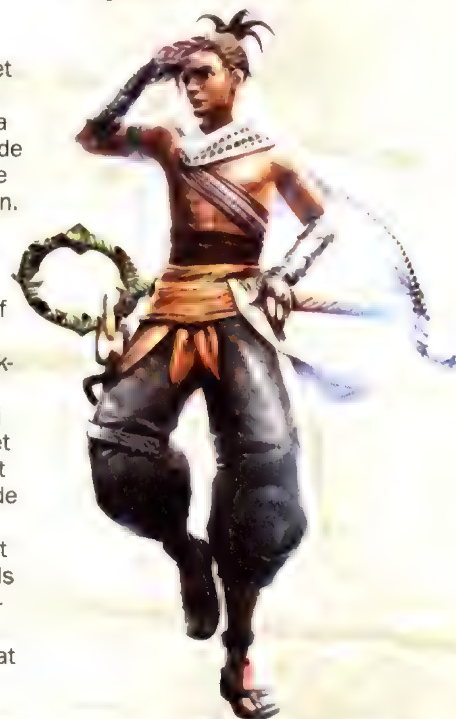
Je hebt in meerdere opzichten een band met de Majin. De grote Ogre is aanvankelijk zijn geheugen kwijt en herinnert zich bijvoorbeeld niet dat hij over speciale vaardigheden beschikt. Gaandeweg komen die herinneringen weer terug en krijgt de Majin de beschikking over bijvoorbeeld vuur en stormkrachten.
Belangrijk; je bestuurt de Majin niet maar geeft hem opdrachten. Simpele commando's als 'volg me', 'ga daar heen' en 'attack' liggen voor de hand, maar je kunt ook complexere samenwerkingsverbanden opzetten. Zo kun je de Majin voor een muur manoeuvreren en daarna op een lager gelegen platform vijanden naar je toe lokken. Vervolgens geef je de Majin het 'push' commando en zo plet hij in één keer vijf teerlekkende vijanden.
Een andere puzzel kom je tegen bij een hek dat de Majin omhoog moet zien te krijgen maar daar ontbreekt hem net de kracht voor. Je stuurt de Ogre nu naar een muurtje waar je zelf niet naar toe kan klimmen, laat de reus bukken en gebruikt hem als opstapje naar het platform. Vervolgens ga je op zoek naar powerfruit om de Majin sterker te maken zodat hij het hek wel op kan tillen.

DOE OPEN DE POORT!

Soms krijg je ook complexere puzzels voorgeschoteld. Zo dient de Majin ergens een hendel om te zetten zodat er een deur opengaat waarachter een mechanisme zit dat jij dient te activeren waardoor er elders weer een enorme poort open gaat. Achter de poort staat een klok waar je steentjes tegenaan gooit. Dit lokt vijanden door de poort. Vervolgens sluit je snel de poort, zodat je de kleine vijanden scheidt van een mid-level boss die je nu 'in je eentje' te lijf gaat. Dat wil zeggen, de Majin gaat 'm te lijf, want zelf ben je veel te klein om zulke grote monsters aan te pakken.
Een andere manier van samenwerken die getoond werd, betrof het stoeien met een enorme katapult. De Majin duwt de katapult naar beneden, en jij legt stenen in de katapult om kleine, hoger gelegen muurtjes kapot te schieten om zo een doorgang te creëren. Het leuke is dat je ook zelf in de katapult kunt gaan zitten, de Majin een ram erop kunt laten geven en vervolgens vlieg je meters door de lucht. Scheelt weer het nodige klim- en klauterwerk.

BIJZONDER

Majin: The Forsaken Kingdom gebruikt relatief traditionele elementen als combat, platform en puzzelen, maar combineert die op verfrissende wijze.
Vooral de band tussen jou en de Majin wordt liefdevol in beeld gebracht. Middels tussenfilmpjes en rustmomenten wordt de relatie tussen de speler en de Ogre uitgediept en leer je steeds meer over de oorsprong van dit bijzondere wezen en de geheimzinnige dreiging die de wereld wil overnemen.
De game heeft, in ieder geval tot een volgende kennismaking, een plekje in mijn hart veroverd. ✪



VERWACHTING

[illegible]

+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
− [illegible]
− [illegible]

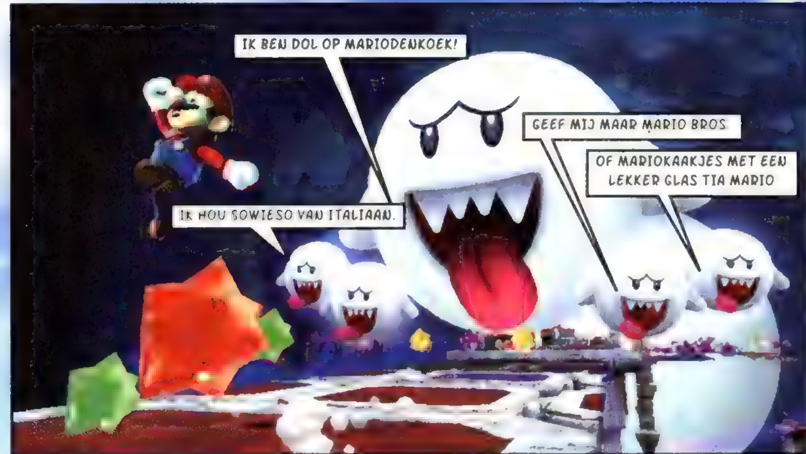


JAN

MAJIN: THE FORSAKEN KINGDOM
PS3 / XBOX 360
GAME REPUBLIC / NAMCO BANDAI
Q4 2010

SUPER MARIO

Super Mario Galaxy 2 levert precies wat de titel en de plaatjes beloven: meer van hetzelfde voor de liefhebbers van Mario's vorige kleurrijke trip door de ruimte. Jurjen is zo'n liefhebber en waande zich met dit vervolg dan ook weer instant in de zevende hemel.



Ik heb het geprobeerd hoor, om het 'gemakzuchtige vervolg' Super Mario Galaxy 2 met een zure en sceptische blik te benaderen. Maar ik ben te veel gamer en te weinig journalist om dat lang vol te houden. Eerlijk gezegd zat ik al na een minuut met een grote grijns op mijn gezicht te genieten van de epische Mario-magie waar de demo van SMG2 dan ook rijkelijk in voorzag. Weet je wat: ik ga in mijn gedachten nog even vliegensvlug door de negen levels van de demo, en jij vliegt in jouw gedachten met me mee. Here we go!

SKY STATION GALAXY

Sky Station Galaxy is een beginnersklasje, eentje om erin te komen. Je springt en vliegt weer van planeet naar planeet, om uiteindelijk een grote Petey Piranha te verslaan.
Wat opvalt is dat de levels van de demo, meer dan in vorige 3D-Mario's, naar abstracte en lineaire hindernisbanen beginnen te neigen. De open werelden waarin je zelf je weg naar de ster moet zoeken (sinds Super Mario 64 toch typerend voor 3D Mario's) ben ik in de demo in elk geval niet tegengekomen.
Passend bij het idee van lineaire hindernisbanen, waarmee wordt teruggegrepen op de 2D-Mario's, kun je nu ook vlaggetjes activeren om je voortgang in een level te bewaren.

SPIN-DIG GALAXY

In het tweede level van de demo, Spin-Dig Galaxy, vind je het eerste nieuwe element van SMG2: een grote drilboor. Als Mario deze heeft opgetild, kun je hem vrijwel overal - letterlijk - de grond in boren door even met de afstandsbediening te schudden.
Soms belandt Mario zo in het binnenste van een planeet, soms schiet ie aan de andere kant van de planeet weer uit de grond. Dit is af en toe de enige manier om in een kooi of op een heuvel terecht te komen. Tijdens het gevecht met de minibaas moest ik Mario natuurlijk door de planeet boren om de zwakke onderbuik van die robot te raken. Dit vereiste wat timing en was leuk om te doen.

HIGHTAIL FALLS

Een ei, het is een ei! En we weten allemaal wie er in dat ei zit. Yoshi! Je springt op zijn rug, maakt met hem die gekke trappelsprong en voelt je meteen thuis. Zijn tong is trouwens een stukje langer geworden, en je kunt hem met de pointer van de afstandsbediening op voorwerpen, vijanden en hechtpunten richten.
Eet je een rode Dash Pepper, dan begint Yoshi als een gek te rennen, waardoor het ook mogelijk wordt verticale muren te bestijgen.
In Hightail Falls geen gebrek aan verticale muren, en het is nog een hele kunst om Yoshi zonder vallen of botsen door het achtbaan-achtige parkoers naar de ster te loodsen. Eindelijk weer eens een goede Sonic game! ;-)

TALL TRUNK GALAXY

In Tall Trunk Galaxy wordt een nieuw stuk fruit geïntroduceerd: de blauwe Blimp Berry. Heeft Yoshi deze gegeten, dan zwelt hij op als een met helium gevulde ballon om vervolgens langzaam stijgend leeg te lopen. Je kunt schudden om hem omlaag te laten vallen, of op de A-knop drukken om 'm stil te laten hangen.


Ken je dat gevoel? Dat je moe wordt van jezelf...

Zo stuur je de zwevende Yoshi omhoog, voorbij puntige obstakels, om de top van een reuzenboom te bereiken.
Dit tweede level waarin alles om Yoshi draait, bevestigt dat het beest weer helemaal terug is, en dus niet een beetje, zoals in die 2D Mario die vorig jaar verscheen.

UPSIDE DIZZY GALAXY & BOWSER JR.'S FIERY FLOTILLA

Oké, laten we het tempo door de volgende vijf levels even opvoeren. Upside Dizzy Galaxy plaatst je in een '2D' zijwaarts scrollend level waarin de zwaartekracht om de paar seconden wisselt, zodat rode en



WERELD VOOR WERELD

In de demo die ik speelde was het nog niet duidelijk, maar uit dit screenshot blijkt dat je de levels in de uiteindelijke game in een soort menu zal kiezen. Je kunt dus blijkbaar niet langer door een centrale locatie lopen en springen die toegang biedt tot een groeiend aantal levels, zoals we dat eerder deden in een kasteel, vakantiedorpje en observatorium.
Het voelt als een stap terug, maar misschien past het wel beter bij de grotere nadruk op lineaire actie en mindere nadruk op verkennende avonturen die ook in de levels zelf voelbaar was.



GALAXY 2

JURJEN IS WEER VAN DE WERELD



Zou daar geen markt voor zijn: Yolanthe luchtbedden? Ik weet zeker dat Wouter dan na de zomervakantie alleen maar een bruine rug heeft...



blauwe zones je wisselend omlaag en omhoog trekken. Je gaat weer heerlijk puzzelen en springen om het eind van deze duizelingwekkende martelgang te bereiken.
Hoogtepunt van het volgende level, Bowser Jr.'s Fiery Flotilla, is het eindbaasgevecht waarin je rond een robot cirkelt die door Bowser Jr. wordt bestuurd en Bullet Bills naar je vuurt. Ook hier komt de tong van Yoshi weer van pas.

SUPERMASSIVE GALAXY & BOWSER JR.'S FEARSOME FLEET

Reuzenland uit Super Mario Bros. 3 is terug! In Super Massive Galaxy is Mario's omgeving - en alles in die omgeving - zo'n tien tot twintig keer groter dan gebruikelijk. Wat betekent dat je te maken krijgt met reusachtige Goomba's en Wigglers, terwijl je stukjes van sterren en draaiende munten als platformen moet gebruiken.
Ook de luchtschepen die voor het eerst in SMB3 verschenen zijn terug, en ze zijn weer knap lastig te passeren in het automatisch voorwaarts scrollende level Bowser Jr.'s Fearsome Fleet.
Wat in deze pittige levels opvalt, is dat je veel vaker dan in de voorganger speciale sprongen als 'de verre sprong' en 'de muursprong' moet maken.

> "JE WORDT HELEMAAL OPGESLOKT DOOR DE EPISCHE MARIO-MAGIE."

FLIP-SWAP GALAXY

Flip-Swap Galaxy was verreweg het moeilijkste level uit de demo.
Het is de bedoeling een pad te volgen van rode en blauwe panelen die om-en-om verdwijnen en verschijnen als je met de Wii-afstandsbediening schudt, waardoor je vaak halverwege een sprong moet schudden om de panelen van de andere kleur weer te laten verschijnen.
Je kunt je voorstellen dat ik behoorlijk heb zitten zweten, ploeteren en vloeken om de honderd paarse munten op dit pad te verzamelen, maar het is me gelukt, en de voldoening was groots.
Knappe journalist die dat voor elkaar krijgt met een zure en sceptische blik op zijn gelaat.



Ik denk dat Prinses Peach dat gestalk van Mario zo onderhand wel zat is. Laatst zei Mario nog tegen haar: "Ik maak je de gelukkigste vrouw van de wereld." Waarop Peach zei: "Ik zal je missen."

VERWACHTING

Vergeet de voorganger, vergeet deze preview, vergeet alles wat je hebt gezien, gehoord of gedacht over Super Mario Galaxy 2. Onthoud alleen dit: zodra je begint met spelen word je weer helemaal opgeslokt door de epische Mario-magie.

- − Qua stijl en opzet vrijwel gelijk aan de voorganger.
- + Maar die voorganger was natuurlijk een meesterwerk dat genoeg ruimte bood voor nieuwe toevoegingen en uitdagingen.
- + En die nieuwe toevoegingen en uitdagingen zijn precies wat je krijgt in dit vervolg.
- + The proof is in the gameplay.

JURJEN

SUPER MARIO GALAXY 2
Wii
NINTENDO
11 JUNI 2010

SKATE 3

De sneeuw is verdwenen, het asfalt is weer droog en je ballen vriezen er niet meer af. Het is tijd om je deck onder het stof vandaan te halen. Brekebeen Maarten houdt het echter uit veiligheidsredenen voorlopig nog effe bij Skate 3.

MAARTEN WIL GEEN NEPPE GASTEN IN Z'N CREW

Skate 3 is een co-op feestje. Na het ownen van een paar spots in het gloednieuwe Port Caverton kreeg ik al een skater in mijn team. Dan kun je zo'n gast helemaal customizen en er uit laten zien zoals jij dat wenst. Na een half uur spelen, kreeg ik nog zo'n lapzwans in m'n crew. En als de vroege PS3 versie niet twaalf keer in drie kwartier was vastgelopen, had ik er nu vast al een derde rukker bij.

BEDANKT JAAP!

Laat ik gelijk maar even gaan zeiken over die teammaten die je erbij krijgt. Ik had namelijk Jaap en Piet gemaakt. Toen ik de eerste Death Race begon (een soort race-onderdeel waarbij je zo snel mogelijk van een berg afraast zonder poortjes te missen), namen Jaap en ik het op tegen twee andere skaters. En wat gebeurde er? Ik werd eerste, maar Jaap bakte er helemaal niets van, waardoor het andere team uiteindelijk won, want zij werden tweede en derde.
Lekker dan. Bedankt Jaap! In zo'n geval moet je de race overdoen omdat je afhankelijk bent van je A.I.-buddy. Ik heb het idee dat dit soort grappen en grollen online veel beter uitpakken.

PORT CAVERTON

De stad waar je in rolt, heet Port Caverton. Het is een nieuw gebied en echt helemaal gemaakt om lekker te skaten. Er is geen obstakeltje waar je niet overheen kunt grinden, alles is vlak op wat stoeprandjes, hekjes en bomen na. Je zou het met recht een skatersparadijs kunnen noemen.
Je skater en z'n animaties zijn veel vloeiender dan in de eerste twee delen. Als je op je bakkes gaat, dan is dat echt een ding. Vaak probeert je skater zich al stuntelend nog te redden door van z'n board af te stappen, en dat gaat gelukkig een stuk minder houterig dan in Skate 2.

"IK KAN NIET WACHTEN OM ONLINE MET ANDEREN TE GAAN ROLLEN DOOR DIE STAD."


Dat moet toch handiger kunnen, als je dit zo ziet. Misschien een plank met twee dikkere banden en een stuurtje er aan vast?

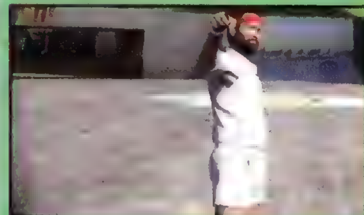
GEEN NEPPE GASTEN

Jongens, wat heb ik een zin om hiermee verder te gaan. Ik ben nu vooral in de offline mode bezig, maar ik kan niet wachten tot er mensen online zijn en ik met anderen kan gaan rollen door die stad.
De enige twee punten waar ik me momenteel aan stoor, is dat ik maar één pagina mag tikken over dit fantastische spel én het overdreven taaltje dat al die skaters in de game er op nahouden. Zo van: "Dude, that was tight man, you killed it. Sick man, Ill!" Daar word ik minder blij van.
Maar gelukkig zijn de gasten uit m'n crew inmiddels wel helemaal dope... ehm... oké, want ik heb ze zelf gemaakt, een naam en een stijl meegegeven. Daar draait het namelijk om in Skate 3! Ik heb geen neppe gasten in m'n crew, yo!


'Er komt u een spookskater tegemoet. Haal niet in en probeer 'm met scheldwoorden te waarschuwen.'

COACH FRANK

Meesterlijk hoe idioot die coach van je er uitziet. Het is namelijk Jason Lee, van onder andere 'My Name is Earl.' Hij staat daar in z'n jaren zeventig tennis outfit te schreeuwen hoe je je als nieuwkomer door de tutorial moet worstelen.

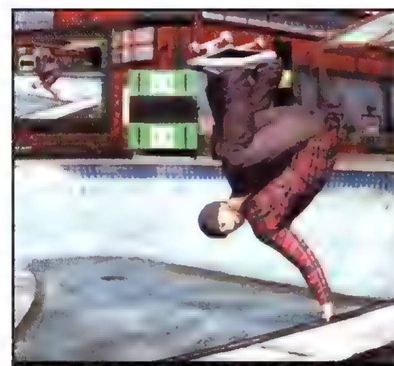


INTROFILMPJES

De introfilmpjes van alle Skate delen tot nu toe zijn fenomenaal. Het is slick gedraaid, goed geacteerd en nog grappig ook. En dat in full HD! De acteurs zijn bekende skaters als PJ Ladd, Rob Dyrdek en Danny Way.
Het introfilmpje van Skate 3 volgt het proces van het omhakken van een boom, tot het zagen van een board eruit. Je komt dit in de game ook nog tegen.
Naarmate je populariteit groeit (door op de cover van magazines te staan of met je kop op billboards te pronken) verkoop je ook meer boards. Het ultieme doel is, zoals het er nu naar uitziet, 1 miljoen. Ik zit nu op 290.000.

BOUW JE EIGEN PARK

Weet je wat cool is? Je eigen skatepark bouwen. Dat kun je uploaden, en dan kunnen je vrienden 'm bijvoorbeeld downloaden en ook gebruiken. Het is misschien niet heel origineel, maar het is wel relaxt dat je gewoon lekker met je buddies kunt rondklooien en een beetje kunt ouwehoeren door de headset.
De tools tonen dat je er behoorlijk dikke en ingewikkelde parken mee kan maken, maar ik denk dat ik eerst maar effe alle spots ga ownen. Killen bedoel ik natuurlijk.


Deze move is mijn favoriet... tenminste, als ie gedaan wordt door een lekkere chick in een kort rokje.

VERWACHTING

Skate 3 wordt gewoon sick, ill en hard tegelijk. Je zou ook gewoon kunnen zeggen dat het een leuke game gaat worden.

- + Skate is nog steeds hard.
- + Meer co-op en dat is cool.
- + Het bouwen van je park is leuk.
- − Overdreven slang gebruik. Yo. No doubt! Fosho! En dat is nep.


MAARTEN

SKATE 3
PS3 / XBOX 360
EA / EA BLACK
12 MEI 2010

TWO WORLDS II

JAN STRUINT OPNIEUW DOOR ANTALOOR

De titel is bijna net zo stompzinnig als Divine Divinity een paar jaar geleden, toch was Jan benieuwd naar Two Worlds II, al was het alleen maar om uit te vinden of ontwikkelaar Reality Pump van haar fouten geleerd heeft.



Het originele Two Worlds was een vermakelijke Oblivion wannabee, tenminste als je het spel op PC speelde. De Xbox 360 port was namelijk een ramp: tergende laadtijden, een instortende framerate, lelijk en behoorlijk buggy.
Wat beide versies wel gemeen hadden, was het belachelijke script en de eveneens bespottelijke voice-acting die zo slecht was, dat het weer komisch werd, al kan dat nooit de bedoeling zijn geweest.
Maar goed, er viel dus een wereld te winnen voor de Poolse ontwikkelaar.

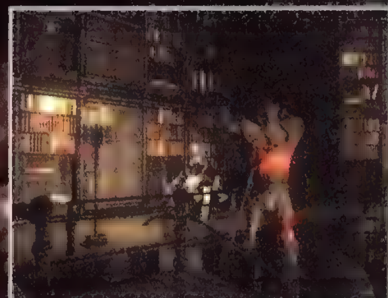
MOOIE SPROOKJES-WERELD

Voor TWII hebben de Polen een nieuwe engine in elkaar geknutseld waarmee men drie verschillende versies van de game tegelijkertijd bouwt in plaats van eerst de PC versie en die over te zetten naar de consoles. En dat lijkt een verstandige beslissing gezien het Xbox drama met deel 1.
De eerste beelden van TWII stemmen dan ook hoopvol. Er is met name veel aandacht besteed aan lichteffecten en de manier waarop voorwerpen realistisch bewegen in de omgeving. Dat levert mooie eye-candy op en geeft het geheel precies de juiste sfeer. Flikkerende toortsen zorgen ervoor dat glibberige rotswanden levensgrote schaduwen tonen. Kettingen en hangende kaarsenhouders wiegen onheilspellend in de wind, en kisten gaan kapot zoals je verwacht dat ze kapot gaan wanneer je er met je zwaard een hengst op geeft.
Vooral de buitenlocaties zijn fraai. Wanneer zonlicht door de takken van de bomen breekt, waan je je in een mysterieuze sprookjeswereld; een wereld die bovendien bijna een derde groter is dan zijn voorganger.
Het universum overtuigt grafisch dus zeer, maar dat geldt minder voor de personages, die opnieuw een typische, weinig tot de verbeelding sprekende, 'Oostblok- look' hebben.

"DE EERSTE KENNISMAKING GEEFT DE BURGER MOED."

LOL MET EEN VUURBOL

De gameplay is deels op de schop gegaan, al blijft het stokpaardje van deel 1, een klasseloos systeem waarbij je al spelend je eigen personage smeedt, wel intact.
Interessant is het gegeven dat je verschillende setpieces aan armor klaar kunt hebben staan, al dan niet gekoppeld aan magie, je pijl en boog of een slagwapen. Met één druk op de knop switch je zo feitelijk tussen verschillende klassen.
Het magiesysteem is enorm uitgebreid en veelbelovend. Spreuken kun je aanpassen door er kaarten aan te koppelen waarbij iedere kaart een andere variatie geeft. Een basic vuurbol is leuk, maar een vuurbol die uiteenspat in drie strepen van vuur is nog leuker. Of een vuurbol die ontploft waarna er een zombie verschijnt die je vijand nog even nahapt. Of een vuurbol die hoe langer je hem chargt, steeds groter wordt. Of een vuurbol die een regen van vuurdruppels op je vijand neer laat dalen. Een volleerd magiër kan uiteindelijk wel over vijftig type spreuken beschikken. Hopelijk zit er ook eentje tussen die straks alle bugs wegtovert.


Na een dag boeken lezen, had ik een keer een vuurrode piek op m'n lijf. Bleek ik gebeten door een biblio teek.

OVERAMBITIEUS?

Voor de multiplayer hebben de makers ambitieuze plannen. Zo komt er een aparte, zeven hoofdstukken tellende co-op campagne voor vier tot acht spelers die het verhaal tussen TW en TWII overbrugt. Daarnaast huisvest het spel een arena style Player versus Player mode voor acht spelers.
Tot slot belooft men een soort RTS/sim-achtige modus waarbij je onderdanen tevreden houdt, inkomsten genereert en opdrachten uitvoert. Hopelijk neemt Reality Pump niet te veel hooi op z'n vork waardoor de singleplayer campagne in gevaar komt.


Dat deden ze dus vroeger ook al; brachten ze even een ton naar een belastingparadijs.



VERWACHTING

De eerste kennismaking met Two Worlds II geeft de burger moed. De techniek staat z'n mannetje en met de gameplay lijkt het wel snor te zitten. Nu maar hopen dat het verhaal, de voice-acting en de afwerking ook van niveau blijken als de game rond de zomer verschijnt.

- \+ Sfeervolle beelden.
- \+ Switchen tussen "klassen".
- \+ Uitgebreide magie.
- − Veel stereotype fantasy ingrediënten.
- − Multiplayer lijkt wel erg ambitieus.


JAN

TWO WORLDS II
PC / XBOX 360
REALITY PUMP / ZUXXEZ / TOPWARE
Q2 / Q3 2010

STEVEN HEEFT HET NIET KOUD MEER

LOST PLANET 2

Soms vinden we het helemaal niet erg als een developer zichzelf herhaalt. Zo dropte Capcom vorig jaar nagenoeg tegelijkertijd Street Fighter IV en Resident Evil 5, en ook dit jaar laten ze op vrijwel hetzelfde tijdstip twee top-games op ons los. Want naast Super Street Fighter IV doemt ook Lost Planet 2 op aan de horizon. Steven verkende de planeet alvast.



Alleen het afleveren van een kwalitatief sterke game is nog geen garantie voor succes. Er zijn veel variabelen die tegenwoordig bepalen of een titel het goed doet. Zo had Lost Planet de mazzel dat in de periode dat de game uitkwam, er net sprake was van een ernstig tekort aan 360 titels. Het gevolg was dat ook veel gamers die normaal gesproken niet zo gecharmeerd zijn van Japanse knallers, geïnteresseerd waren in het spel.
Gelukkig werden ook zij niet teleurgesteld want Lost Planet was een toffe game met schitterende cut-scenes, een fraaie setting en ijzersterke gameplay.

ONTDOOID

Het vervolg gooit het enigszins over een andere boeg waarbij de focus deels verschuift van singleplayer naar multiplayer en co-op actie.
Je bent nog steeds op reusachtige exotische monsters aan het knallen met uitzinnige wapens, maar de verhalende momenten en scripted events maken plaats voor meer hectische actie in teamverband.
Je bevindt je weer op de planeet E.D.N. III, maar inmiddels is de ijzige bol veranderd in een groene broeikas. Een handige manier om verder te gaan met dezelfde wereld en toch voor afwisseling te zorgen.

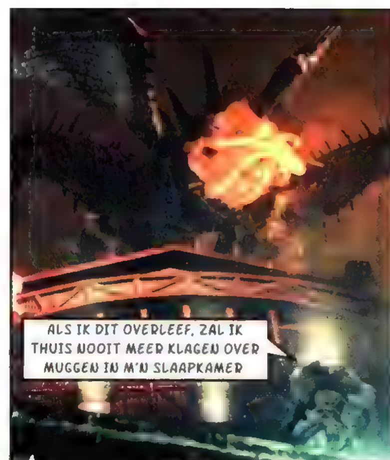
> "HET NEERHALEN VAN DE REUSACHTIGE WEZENS IS WEER EEN EPISCHE ERVARING."

ENTHOUSIAST

De visuele verandering gaat, zoals aangegeven, gedeeltelijk gepaard met nieuwe gameplay, en eigenlijk is een preview code de slechtste manier om deze te ervaren. Het is duidelijk dat met name het doorlopen van de campaign samen met (maximaal) drie vrienden verschrikkelijk leuk gaat waren, evenals het knallen in de multiplayer modes.
Met drie bots aan je zijde rondrennen daarentegen (zoals in de preview versie) is niet bevorderlijk voor de sfeer. In mijn eentje miste ik de vette cut-scenes en het gevoel een groot episch avontuur te beleven.
Toch wist de actie zelfs in deze vorm al zoveel indruk op me te maken, dat ik enthousiast uitkijk naar meer van deze game.

HERINNERINGEN

Grafisch doet het tweede deel nog een schepje bovenop het reeds visueel smakelijke origineel. Alles glimt als een gek maar gezien de broeierige kleffe jungle setting vind ik dat wel op z'n plaats. En als er opeens een bruut beest ten tonele verschijnt en je richting een dikke gun of mech rent om je vege lijf te redden, komen goede herinneringen aan deeltje één weer spontaan naar boven.
Grote oplichtende gebieden geven wederom de zwakke plekken van je vijanden aan, en het neerhalen van de reusachtige wezens is weer een epische ervaring.
Persoonlijk vind ik de bots alleen maar in de weg lopen, maar dezelfde missies met z'n vieren in online co-op doorlopen, kan niet anders dan goed uitpakken.





VERWACHTING

Iedereen die in het bezit is van een internetverbinding en van Japans spektakel houdt, staat ongetwijfeld een mooie meimaand te wachten. En het verlies van een epische verhalende singleplayer mode lijkt goed gemaakt te gaan worden door de hectische co-op en multiplayer actie.

+ Schitterende omgevingen en reusachtige vijanden.
+ Spectaculaire vier speler co-op mode.
+ Geweldig design van wapens en mechs.
- Minder interessant voor einzelgängers.


STEVEN

LOST PLANET 2
XBOX 360 / PS3 / PC
CAPCOM / [illegible]
18 MEI 2010



CUSTOMIZEN

Omdat er in Lost Planet 2 meerdere helden naast elkaar bestaan als gevolg van de co-op en multiplayer modes, is het belangrijk om deze zelf te kunnen aankleden en vormgeven. Tenminste, ik [illegible] altijd graag met een eigen creatie [illegible].
En dit vervolg kent rijke customizing opties, met [illegible] hightech armor en wapens die je kunt vrij spelen. Er zijn zelfs [illegible] aanwezig, waaronder die van personages uit andere bekende series.
Zo schijnen er Albert Wesker (Resident Evil – zie screen) en Dom en Marcus (Gears of War) skins in de game te zitten, hoewel de kans dat de PS3 versie deze laatste twee skins krijgt niet heel groot is.

JAN ZIT EINDELIJK IN DE BÈTA!

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Na weken, maanden, jaren wachten lijkt de release van StarCraft II dan eindelijk in zicht te komen. Nu de bèta in volle gang is, heeft Jan de ontwikkelaar weer als vanouds omarmd, en doet hij verslag van zijn eerste multiplayer ervaringen.



(Door: **Jeffman**)
Grens van Mexico in 2073.

Precies twaalf jaar geleden zag StarCraft het licht, en dat is niet onopgemerkt gebleven. De game is wereldwijd meer dan negen miljoen keer over de toonbank gegaan en vooral in Zuid-Korea is StarCraft populairder dan Hiddink en gestoofd hondenvlees bij elkaar.
Maar welke ontwikkelaar kan het zich veroorloven om twaalf jaar te wachten met een sequel? Dat kan alleen maar Blizzard zijn.
Het lange wachten is nu bijna voorbij want het feit dat ik de bèta kon spelen, betekent in ieder geval dat de game hoe dan ook nog dit jaar uitkomt.

BATTLE.NET 2.0

Met StarCraft II krijgen we niet alleen de sequel op een van de beste en meest invloedrijke RTS games aller tijden, het maakt ook gebruik van de vernieuwde Battle.net features. Dat betekent dat je zowel thuis als op je werkt kunt inloggen op je account, dat je straks gebruik kunt maken van een chatservice en dat je (gratis of te betalen) maps kunt downloaden via marketplace.
Er zullen verschillende toernooien worden gehouden, je kunt ranked matches spelen (zodat je niet binnen vijf minuten wordt weggevaagd door de Zuid-Koreanen) en er zijn ingame achievements te verdienen.
Battle.net 2.0 is de backbone van StarCraft II en die shit staat simpelweg als een huis.

JEZELF VERBETEREN

Tijdens de multiplayer potjes kun je verschillende typen matches spelen en als je eerst nog even wilt wennen, kun je deelnemen aan een kleine practice league. Vind je dat nog steeds te eng dat kun je een custom game spelen en desgewenst tegen computergestuurde tegenstanders knokken. Deze A.I. staat heel laag ingesteld en is zeer geschikt voor nieuwkomers. Totaal geen afspiegeling van de multiplayer potjes in het echte leven dus.
Aan alles is te zien dat Blizzard een competitieve RTS wil afleveren waarin spelers zichzelf voortdurend kunnen verbeteren. Het E-sports karakter is dan ook duidelijk aanwezig.
Zo kun je je eigen matches in z'n geheel terugkijken via de replay functie, delen saven, of informatie ophalen over hoe je ervoor stond tijdens een bepaald moment van de match en zo zien waar het fout ging. Sowieso wordt je voortgang op alle fronten (units, productie, resource, achievements) tot in de kleinste details bijgehouden.

> "ZEER WAAR SCHIJNLIJK DE BESTE RTS VAN 2010."

VERDUIVELD GOED

StarCraft II speelt, op dit moment, als een droom. Het is snel, de besturing is soepel, de build en unit commando's zijn aangescherpt en het geheel oogt om te zoenen. Het is uit duizenden herkenbaar maar allesbehalve gedateerd.
De animaties van de units, van de Terran Battlecruisers tot de Protoss Stalker, zien er stuk voor stuk slick uit. Het map design is traditioneel van opzet maar zit verduiveld goed in elkaar en de balans, de altijd zo magische balans tussen de rassen, lijkt spot on.
De komende maanden zullen de laatste finesses worden doorgevoerd en dan kunnen we eindelijk, eindelijk los met wat zeer waarschijnlijk de beste RTS van 2010 gaat worden.

EN DE SINGLEPLAYER DAN?

StarCraft II: Wings of Liberty legt zwaar de nadruk op multiplayer en de trouwe StarCraft community. De bèta is dan ook multiplayer only.
Toch zal de singleplayer campagne straks geen ondergeschoven kindje zijn en uitgebouwd worden via een trilogie.
Wings of Liberty komt zogezegd dit jaar uit en huisvest de Terrans. De twee add-ons die volgen, **Heart of Swarm** en **Legacy of the Void**, vertellen respectievelijk het verhaal vanuit het perspectief van The Zerg en The Protoss. Beide add-ons moeten in 2011 volgen. In multiplayer kunnen de drie rassen natuurlijk wel al meteen gespeeld worden.

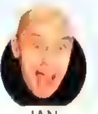


(Door: **MarcusMaximus**)
Rob Geus trof onder zijn microscoop rare dingen aan in de bami-speciaal van restaurant Long Dong.

VERWACHTING

Het moet wel heel raar lopen als StarCraft II niet dé RTS van het jaar wordt. Ik zit er in ieder geval helemaal klaar voor.

- \+ Looks & design.
- \+ Replay opties.
- \+ Speelt, voelt en ademt als StarCraft, alleen beter!
- \+ Heel veel info.
- – Nog altijd erg imponerend voor nieuwkomers.



JAN

STARCRAFT II : WINGS OF LIBERTY
PC
BLIZZARD
2010

RED DEAD R

Vorige maand maakte Jeroen jullie al lekker voor Red Dead Redemption en vertelde hij dat je die game eind april zou kunnen spelen, als Rockstar zijn zaakjes voor elkaar zou krijgen. Dat kregen ze dus niet en inmiddels is de game tot half mei uitgesteld. Toch wist de Zaanse slungel met Rockstar te regelen dat hij een dagje met de game mocht doorbrengen in de hoop jullie nog lekkerder te maken.

Nèt toen ik klaar was met mijn Red Dead Redemption speelsessie van zes en een half uur, bereikte mij het bericht dat de game een klein maandje zou worden doorgeschoven. Het verbaasde mij eigenlijk niet, want de code die ik speelde was nog niet helemaal af en had echt nog wel wat finetuning en polishing nodig om het zo maar te zeggen.
Toch had ik me zes en een half uur lang kostelijk vermaakt met de game en een behoorlijk beeld gekregen van wat de uiteindelijke versie straks allemaal te bieden zal hebben.

ONDERGAANDE ZON

Met een kop koffie en wat snoep op het bijzettafeltje voor me, nam ik plaats in de overdreven lekker zittende lederen fauteuil in het Rockstar kantoor in Londen. De vraag van de Rocksterren was of ik Red Dead Redemption (RDR) zou willen spelen alsof ik de game net thuis uit de verpakking had gehaald. Ik zette dus even mijn 'ik rush door het verhaal heen modus' uit en begon lekker relaxed rond te struinen. Gewoon, op m'n gemakkie de ondergaande zon tegemoet galopperen en af en toe wat verhalende missies aangaan.
Dat zou ik immers thuis ook zo doen en zo begin ik ook altijd m'n GTA games: effe een bestuurder uit een auto trekken en er met zijn bolide vandoor scheuren om de omgeving eens te checken.
Ditmaal besteeg ik m'n paard en galoppeerde zoals gezegd de ondergaande zon tegemoet om de boel eens wat beter te bekijken.





Je kunt zeggen wat je wilt van de NS, maar je van de ene naar de andere coupé verplaatsen, gaat tegenwoordig toch een stukkie makkelijker.

Stapvoets stuurde ik mijn viervoeter een heuvel op en ineens zag ik de hele uitgestrekte prairie voor me liggen en mijn bek viel open. Wat een gigantisch uitzicht!
Waar je in GTA IV voornamelijk flatgebouwen ziet wanneer je in het begin om je heen kijkt, kun je in RDR zover kijken als je oog reikt. Het landschap is glooiend met veel zand en rotsen maar er is ook begroeiing van cactussen en andere planten. Afhankelijk van de plek waar je je bevindt, zal de omgeving variëren. Reis je af naar het noorden dan zul je geconfronteerd worden met besneeuwde vlakten (iets wat ik alleen op screenshots gezien heb) terwijl meer naar het oosten de gebieden een stuk groener zijn.

> "IK TROK MIJN WAPEN EN KNALDE DIE BITCH UIT HET ZADEL."

BEESTENBOEL

Naast de flora is gelukkig ook de fauna niet vergeten en zul je kunnen genieten van grazende hertjes, huppelende konijnen en in groepen jagende wolven.

Dat die beesten niet alleen maar als eyecandy rondlopen, blijkt al snel wanneer ik op een stel wolven stuit die mij aanvallen terwijl ik op mijn paard zit. Met wat welgemikte schoten dood ik er een paar waarna de rest van de roedel het hazenpad kiest. Vervolgens spring ik van mijn paard en vil de gedode dieren met mijn mes, die huiden kan ik namelijk verkopen voor de broodnodige inkomsten.
Op het moment dat ik weer op mijn paard wil springen, zie ik plotseling een aantal gieren cirkelen boven de plek waar de karkassen van de wolven liggen. De wereld in Red Dead leeft dus inderdaad en wat je doet in die wereld heeft invloed op de gebeurtenissen die daarna volgen. Zo zullen gieren dus altijd boven plaatsen cirkelen waar de geur van rottend vlees hangt.

RANDOM GEBEURTENISSEN

Natuurlijk heeft het landschap van RDR heel wat meer te bieden

BAANTJES

Iedere GTA IV speler is het er wel over eens dat geld in die game een beetje een overschat item was. In die zin dat je eigenlijk altijd geld zat had en het in feite nooit op kon maken. Niet alleen verdiende je handenvol doekoe met je missies, maar ook met side-missies wist je aardig wat poen binnen te halen.
Ik heb het idee dat je in Red Dead heel wat zuiniger dient om te springen met je centen. Je kunt je bankrekening weliswaar aardig spekken met het verkopen van huiden, het vangen van paarden of het werken als nachtwaker, maar echt overdreven veel geld zul je nooit bezitten. En je kunt ook zomaar alles vergokken met poker, blackjack of dobbelen.



EDEMPTION



dan flora en fauna. Zo kun je naar verschillende dorpjes reizen alwaar je uiteenlopende dingen kunt doen als potjes Black Jack, Poker en Five Finger Fillet. Of je probeert een crimineel te vangen die je op een wanted poster ziet staan.
Er gebeurt eigenlijk altijd wel wat in de wereld van RDR. Ik vond de ritjes van A naar B in GTA IV veelal een saaie aangelegenheid, met als gevolg dat ik vaak de taxi pakte in plaats van zelf achter het stuur te kruipen; in RDR zijn de ritjes te paard echter allesbehalve saai omdat er eigenlijk altijd wel iets onverwachts gebeurt. Zo kwam ik een dame tegen die een lift vroeg naar het dichtstbijzijnde dorp. Ik stopte netjes en wachtte tot ze achterop zou springen, waarna die teef me gewoon van mijn paard trok en er zelf op sprong! Snel trok ik mijn wapen en knalde die bitch uit het zadel.

Tijdens een ander ritje bleken er twee bandieten ontsnapt te zijn uit een koets en kreeg ik de mogelijkheid om ze te vangen met m'n lasso of simpelweg af te knallen.
Een tijdje daarna was ik op weg naar een missie tot een sheriff mijn aandacht trok en me vroeg of ik een groepje bankrovers wilde aanvallen die een kluis uit het dorpje Armadillo hadden gejat. Uiteindelijk moest ik niet alleen die bandieten afknallen maar ook nog eens die kluis afleveren bij de bank in Armadillo. En terwijl ik met de kluis onderweg was, werd ik ook nog eens aangevallen door een andere groep bandieten.

Werkelijk bizar dat dit een random encounter was, want het voelde serieus aan als een volwaardige verhalende missie.
Overigens ben je volkomen vrij zelf te bepalen hoe je op dit soort random encounters reageert, want het is altijd een optie om de boel gewoon te laten voor wat ie is.

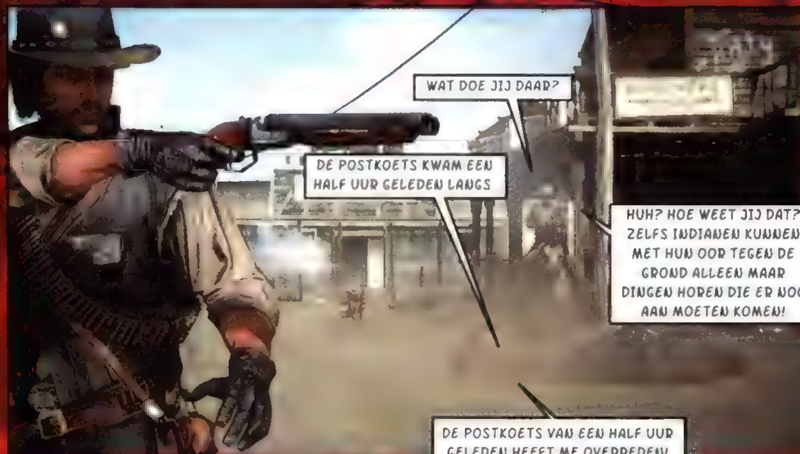
PAARDEN NEERKNALLEN

Dat brengt me meteen bij de verhalende missies, want gelukkig kon ik genoeg tijd met de game doorbrengen om niet alleen uitgebreid over de prairie rond te rijden maar ook een aantal verhaalgedreven opdrachten te voltooien.
Ik zal natuurlijk niet te veel spoilen, maar het overkoepelend verhaal begint op de MacFarlane ranch. Het is een kleine boerderij met een winkeltje en een sheriff's office. Hier krijg je ook je eerste safehouse en hier vandaan reis je verder naar het dorpje Armadillo. Dit is een dorp waar een spoor langsloopt, en dat dan ook bewoond wordt.

Later in de game zul je ook nog spookdorpen aandoen, deze dorpen liggen ver van het spoor af waardoor ze weinig aantrekkingskracht hebben voor bewoners. Bandieten daarentegen...

EXTRA, EXTRA, READ ALL ABOUT IT!

Weet je nog dat je in GTA IV de internetshops in dook om vette websites als Bleeter te checken, dingetjes te mailen en in contact te komen met Brucie om wat auto's te jatten? Nu snap je dat er in het wilde westen geen internetcafés bestaan, maar wat ze wel hebben is de krant. Die kun je dan ook goed gebruiken om op de hoogte te blijven van wat er allemaal gaande is in de wereld van Red Dead.







[multiplayer]



[multiplayer]

Naast de verhalende missie, die je uiteindelijk naar je vroegere bendeleden leidt (die je moet doden, weet je nog?) zul je ook een aantal vraagtekens op je kaart vinden. Dit zijn optionele opdrachten. Je kunt ze aangaan, zonder dat je ze meteen hoeft te voltooien. Zie het als quests waarvan je zelf bepaalt wanneer je met ze begint en wanneer je ze afrondt.
De missies die ik volbracht zaten boordevol actie en brachten John steeds een stap verder op weg naar zijn uiteindelijke doel. En met actie doel ik in dit specifieke geval op achtervolgingen te paard en zittend op een koets, terwijl er molotovcocktails naar je worden gemieterd. Maar er waren ook wat andere missies waarin John de nodige nuttige attributen kon scoren, waaronder de Dead Eye waarmee je gemakkelijk tegenstanders (en paarden) neer kunt knallen.

MULTIPLAYER

Een ander onderdeel waar ik mijn tanden in mocht zetten, was de multiplayer met z'n verschillende modes. Naast de (team) deathmatch speelden we een Capture the Bag waarbij twee teams ieder een dorp met een tas verdedigden. Doel is natuurlijk de tas van de tegenpartij naar jouw basis te brengen.
Opvallende rol daarbij speelde een groot kanon dat zich in het midden van de map bevond. Had je dit kanon in bezit dan was het voor de tegenpartij lastig om nog een deuk in een pakje boter te kunnen slaan, want je werd continu onder vuur genomen.
In een andere mode, Goldrush, was het de bedoeling dat iedere speler zoveel mogelijk zakken goud verzamelde en naar een kistje op de kaart bracht. Dat resulteerde natuurlijk in de aanwezigheid van campers bij een paar van die kisten en een complete chaos omdat iedereen door elkaar heen rende en het liefst twee zakken (het maximum) met zich mee wilde dragen. Probleem was dan wel dat je dan een stuk trager was en dus een gemakkelijker doelwit.
Iets wat de multiplayer extra interessant maakt, is het feit dat de Dead Eye hier ook aanwezig is. Maar in tegenstelling tot in de singleplayer, vertraagt de Dead Eye in de multiplayer de tijd niet, dus je moet gewoon zo snel mogelijk punten aanstippen op je tegenstander om hem zo te kunnen doorzeven. Net als in de singleplayer laad je de Dead Eye op door tegenstanders om te leggen, maar er liggen ook kistjes die je Dead Eye vol laten lopen. Wel zo eerlijk natuurlijk.
Leuk detail is dat er voor aanvang van iedere multiplayer mode een shootout plaatsvindt en dat geeft de winnende partij/speler net een klein beetje voorsprong.

RUIM EEN KWART

Enfin, na ongeveer zes en een half uur met Red Dead doorgebracht te hebben, zat ik slechts op 27 procent van de game en heb ik nog helemaal niets gezien van Mexico of het noorden van Amerika.
Er staat me dan ook nog heel wat te wachten in de review versie, en dat geldt helemaal voor iedereen die de game op 18 mei gaat scoren. Laten we in ieder geval hopen dat ie op die datum dan wel in de winkel ligt.


Als je vroeger geen kinderen wilde, ging je 'voor het zingen de kerk uit'. En als je wilde blijven leven, ging je voor het schieten de kerk in. [multiplayer].

VERWACHTING

Als Rockstar er de komende maand alle kleine bugs uit sloopt, staat ons iets heel moois te wachten. Een groots, meeslepend avontuur in een wereld die daadwerkelijk leeft.

+ De shootouts te paard zijn bizar vet
+ Er valt genoeg te beleven in de wereld.
+ Erg toffe multiplayer modes.
− Uitstel van eind april naar midden mei...


JEROEN

RED DEAD REDEMPTION
PS3 / XBOX 360
ROCKSTAR SAN DIEGO / ROCKSTAR GAMES
18 MEI 2010

LEGO HARRY POT

Vroeger speelde Jan altijd met Playmobil, maar sinds de LEGO spellen van TT Games is hij ook fan van de Deense blokjes. Binnenkort maakt Harry Potter zijn opwachting in blokjesvorm en dus toverde Jan twee pagina's uit zijn mouw.

De LEGO titels van TT Games hebben een ding met elkaar gemeen: ze zijn zowel leuk voor kids als voor volwassenen. En ook al loopt JJ nog steeds met een grote boog om de LEGO spellen heen (de man heeft duidelijk een jeugdtrauma) de spellen zijn absoluut vermakelijk, ook als je ouder bent dan negen jaar. Natuurlijk helpt het wanneer je de desbetreffende films of licenties kent waarop de games zijn gebaseerd, maar het is juist de 'tongue-in-cheek' humor (die waarschijnlijk volledig voorbij gaat aan jonge gamertjes) die je als volwassene meteen snapt. En ik beloof je bij deze: zelfs als je de vorige Harry Potter games van EA niet groots vond maar je hebt wel wat met de bebrilde tovenaarsleerling, dan gaat deze LEGO HP voor jou een aangename verrassing worden.

ICONISCH

LEGO: Harry Potter: Years 1 - 4 is absoluut de mooiste LEGO game die TT tot nu heeft afgeleverd. De game is een zevenmijlslaarzen sprong voorwaarts in vergelijking met de vorige LEGO games als je kijkt naar de omgevingen van het spel. Zweinstein ziet er fenomenaal uit, maar ook de omgevingen buiten de beroemde tovenaarschool worden boordevol details getoond. Moesten de vorige LEGO games het vooral hebben van de herkenbare cast en memorabele (film)scènes, in deze game heeft de omgeving minstens zo'n grote aantrekkingskracht. Zo is de grote hal met bewegende trappen en levende schilderijen zeer fraai nagemaakt, maar ook andere iconische locaties komen met veel smaak en detail tot leven. Door de LEGO look heeft alles iets instant koddigs zonder de magie en de spanning te verliezen. Dit laatste wordt nog eens benadrukt door de officiële filmmuziek waarover de game beschikt.



"HUMOR EN GOED BEDACHTE PUZZELS GAAN HAND IN HAND."

GIGANTISCHE CAST

Aan sterren sowieso geen gebrek; het spel huisvest maar liefst 140 (!) speelbare personages, waarbij niet alleen bekende figuren als Ron, Hermelien, Draco Malfidus, Dumbledore, Hagrid en Sirius Black van de partij zijn maar ook Fang, de hond van Hagrid, is een speelbaar personage. Uiteraard zul je het meest op stap gaan met Harry zelf.
Zoals vaker kent ieder personage zwakke en sterke punten, maar daarnaast hebben de leerlingen ook allemaal hun eigen dier. Zo maak je af en toe gebruik van Harry's trouwe uil maar zul je ook Scabbers, de rat van Ron, door tunnels moeten navigeren om schakelaars om te zetten. De game interpreteert de boeken en de films met een zekere vrijheid.

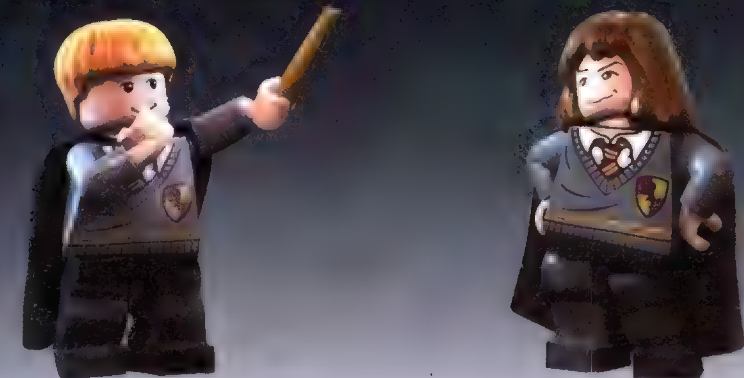


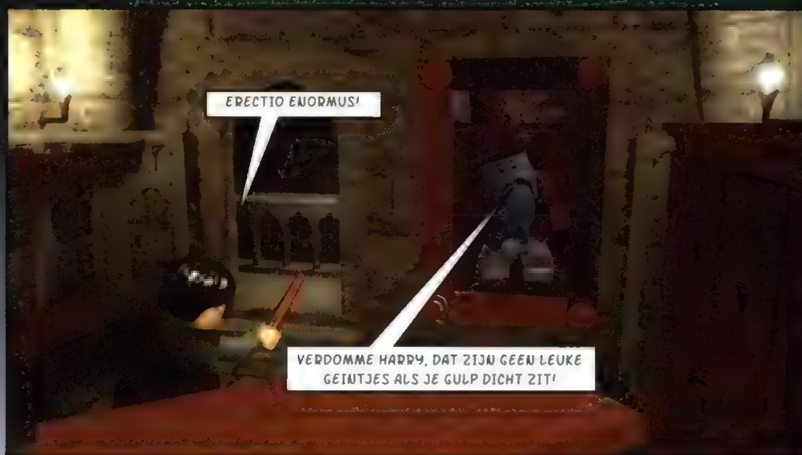
TOEKOMSTIGE LEGO GAMES?

TT Games zal voorlopig nog wel even LEGO games blijven maken want de ontwikkelaar is eigendom van Warner Bros. en die heeft recentelijk de licentie verlengd tot 2016.
Associate Producer Matt Ellison vertelde dat er dagelijks verzoeken binnenkomen van fans voor het maken van LEGO games. "Van Pokemon tot Spider-Man en Back to the Future", aldus Matt.
Voorlopig hoeft TT Games zich niet te vervelen. Dit najaar moet LEGO Star Wars III: The Clone Wars nog verschijnen en Harry Potter: Years 5 - 7 is natuurlijk een inkoppertje voor 2011. Bovendien blijven de geruchten over een LEGO: Lord of the Rings game aanhouden.



Deze plantjes werden ook wel schreeuwklokjes genoemd.





TER: YEARS 1 - 4

ZWERKBAL
Zwerkbal alias Quidditch zit uiteraard ook in de game maar vormt geen onderdeel van de lineaire verhaalstructuur. Met andere woorden: er zijn geen grote Zwerkbal wedstrijden en een aparte Zwerkbal speelmode ontbreekt eveneens.
Erg grappig is trouwens dat ook op dit gebied de personages uiteenlopende skills hebben. Je kunt met Hermelien op een bezemsteel zitten maar die duikt voortdurend ondersteboven. Met Ron gaat het oké, maar die is heel traag en met Harry gaat het natuurlijk 't beste.



JAN SCHARRELT ROND OP ZWEINSTEIN



Zo kan Hagrid hier toveren, en dat moet ook wel aangezien Harry in het begin nog een groentje is en de game helemaal terug gaat naar de allereerste Potter film. Hagrid is een soort verkapte tutorial leraar en leert spelers in het begin de basic game mechanics.

MAGISCH
Legden de LEGO Batman, Star Wars en Indiana Jones games veel nadruk op combat, in Harry Potter is meer ruimte voor puzzelen en toveren. Logisch, aangezien Harry allesbehalve een vechtersbaas is. Dit zorgt ervoor dat de gameplay veel meer variatie kent en je op vrijwel iedere locatie even moet nadenken wat te doen.
Aardig is om waar mogelijk je toverstok los te laten op voorwerpen in de omgeving voor veel verborgen grapjes; zoals een schaakbord dat uit zichzelf begint te spelen, een foto waarop Hermelien een snorretje krijgt bijgetekend of een bank die tot leven komt en een van de leerlingen 'opslokt'.
Het redden van studenten vormt een rode draad als sidegame tijdens je avonturen, en kan extra steentjes en andere goodies opleveren.
Humor en goed bedachte puzzels gaan hand in hand. Soms dien je een spiegel of levend schilderij schoon te maken, vervolgens een broek uit datzelfde schilderij te trekken en de broek aan een levende klerenkast te geven die een deuropening verspert. De betoverde kast eet de broek op en Harry en zijn makkers kunnen weer verder.

TROL IN TOILET
Een terugkerend onderdeel zijn de lessen die je moet volgen om nieuwe spreuken te leren. In het begin kun je alleen zappen met je toverstaf maar later beschik je over Wingardium Leviosa en laat je voorwerpen zweven. Hoe meer spreuken je kent, hoe meer locaties toegankelijk worden en het vrij door Zweinstein dolen (de grootste LEGO game sandbox locatie ooit volgens TT Games) blijft dan ook prikkelend.
Nieuw zijn speciale LEGO blokken waarmee je zelf een constructie mag bouwen. Deze blokken worden niet automatisch in elkaar 'gedraaid' maar kun je zwevend bewegen en roteren om bijvoorbeeld een brug te creëren om van A naar B te gaan.
Natuurlijk zijn er ook confrontaties en gevechten met memorabele schurken en vijanden zoals de driekoppige Cerberus en de befaamde Stoere Trol in het toilet (je weet toch?).



VERWACHTING
LEGO Harry Potter is zonder twijfel de mooiste en misschien straks ook wel de beste LEGO game gebaseerd op een grote licentie. Flipendo nog aan toe!

+ Prachtige werelden vol details.
+ Grappig.
+ Veel puzzelen en toveren.
+ Alle grote filmmomenten.
− Hopelijk niet te makkelijk.


JAN

HARRY POTTER: YEARS 1 - 4
DS / PC / PS3 / PSP / Wii / XBOX 360
TT GAMES / WARNER BROS. INTERACTIVE
MEI 2010

JEROEN CHECKT DE MULTIPLAYER

BLUR

Omdat de ontwikkelaar beweerde dat ze de laatste maanden heel veel aan hun game hadden versleuteld, nam Jeroen het vliegtuig naar Liverpool om te kijken hoe het er inmiddels voorstaat met Blur. Na enkele interviews en een uitgebreide speelsessie met de multiplayer, keerde hij terug op de redactie met een uitspraak die om de nodige uitleg vraagt...

'Blur is de Modern Warfare van de racegames', liet ik Jan weten toen hij vroeg hoe het geweest was. De best betaalde gamejournalist ter wereld keek me een beetje glazig aan en vroeg me om een nadere verklaring. So here it goes.
Laten we vooropstellen dat ik alleen de multiplayer van Blur heb gespeeld. Van de singleplayer weet ik alleen dat je in de huid kruipt van een beginnend coureur en je je moet zien waar te maken op stratencircuits in meerdere grote steden. Niet wereldschokkend dus. De multiplayer is echter andere koek...

POWER-UPS

Allereerst, voor de n00bs die niet weten wat Blur is: Blur is powered-up racing, wat inhoudt dat je Mario Kart style aan het scheuren bent maar dan in bestaande (aangepaste) bolides. En met Mario Kart style, doel ik natuurlijk op de power-ups die je gedurende de races in kunt zetten, waarbij je moet denken aan turbo's, shields maar ook een soort rode bal die een homing attack loslaat op je voorligger.
Het toffe is dat je sommige power-ups op twee manieren in kunt zetten: voor- en achterwaarts. In het geval van de turbo betekent voorwaarts natuurlijk een dikke speedboost, maar gebruik je hem achterwaarts (pookje omlaag drukken) dan maak je een airbrake om daarna weer te boosten. Handig om een achterligger uit te schakelen die je het vuur aan de schenen legt.
Tijdens het racen kun je maximaal drie power-ups met je meedragen, die dan zichtbaar zijn op je bumper. Daarnaast liggen de power-ups open en bloot op de tracks dus je kunt precies zien welke je op gaat pakken. Dat maakt de race een stuk tactischer aangezien je volgens een vooropgesteld plan te werk kunt gaan.
Leuk allemaal, zul je zeggen, maar waar slaat die vergelijking met Modern Warfare dan op? Nou, hou je vast: Blur heeft niet alleen een levelsysteem maar ook perks!

> "DE MODERN WARFARE VAN DE RACEGAMES."

PERKS

Kijk, het zit zo. Met alles wat je doet in een race verdien je fans, en hoe meer fans, hoe beter en toffer je racet. Die fans zijn tevens noodzakelijk om te kunnen levelen, want alleen met een X aantal behaalde fans stijg je een level. Na het levelen komen niet alleen nieuwe wagens en nieuwe modes beschikbaar maar ook perks, die je voordat je deelneemt aan een race nog even


Als je racet tegen gasten in dit soort autootjes, is de term Golfoorlog zeker op z'n plaats.



POWER-UP EEN RIJTJE

NITRO: Rechttoe rechtaan instant speedboost. Of een airbrake als je de alternatieve optie gebruikt.
BOLT: Schiet drie stoten af op je voor- of achterligger. Je kunt zelf bepalen wanneer je schiet dus je kunt er ook een of twee bewaren.
SHUNT: Rode bal die de tegenstander de lucht in lanceert. Doelzoekend als je hem voor voorliggers gebruikt en recht door zee als je hem voor achterliggers wilt gebruiken.
SHIELD: Een schild tegen aanvallen van tegenstanders.
MINES: Heel geschikt om vlak achter een power-up te leggen, maar ook doeltreffend om een tegenstander die voor je ligt uit te schakelen.
SHOCK: Blur's blauwe schildje, alleen minder doeltreffend. Shock laat drie bliksemstralen op het speelveld verschijnen die op zich redelijk makkelijk te omzeilen zijn.
BARGE: Een 360 graden aanval. Handig als er mensen naast je rijden.
REPAIR: Praktische oplossing voor als je schade hebt; je wagen kan immers kapot in de game.


Zo'n power-up maakt het parkeren wel een stuk makkelijker...

TWITTEREN

Hier op de redactie gebruiken wij Twitter niet alleen als uitlaatklep, maar ook om jullie op de hoogte te houden van de laatste nieuwtjes en roddels. Gamedevelopers zien ook steeds meer in Twitter, en integreren het zelfs in hun games. We zagen al eerder dat Uncharted 2 tweets verstuurde op het moment dat je bepaalde prestaties had geleverd in het spel. En Sony heeft Facebook integratie waarmee je kunt laten weten welke trophies je behaald hebt of welke PSN games je gekocht hebt.
Blur heeft eveneens een Twitter integratie en daarmee kun je je eigen tweets de wereld in gooien. Zo kun je aangeven dat je net een bepaalde race hebt voltooid of dat je level 50 bent en daar gigantisch trots op bent. Je kunt zelfs het berichtje aanpassen waardoor het nog wat persoonlijker wordt.



Ingame sponsoring voor een Frans benzinemerk, zo te zien...



Nu wij ook drieletterige kentekenplaten (zonder klinkers) hebben, kun je vreemde combinaties krijgen. Zie je het voor je: een Marokkaan met PVV als kenteken...



Je zou tegen al die gasten die zo'n dure, benzineslurpende 4WD rijden, moeten zeggen: "met al het geld wat je aan die auto besteedt, had je ook een reclamespot op TV kunnen kopen, om te zeggen wat voor eikel je bent".

snel aan je net gekozen bolide kunt toewijzen.
Denk bij perks aan zaken als minder schade bij botsingen met vangrails of hekwerk of juist meer schade bij je tegenstanders als je ze ramt, maar ook dingen als splashdamage voor je explosieven of een rood stipje op je achteruitkijkspiegel om beter te kunnen mikken op achterliggers. De perks, zo bleek in de praktijk, bepalen voor een belangrijk deel de manier waarop je een race rijdt.

COMMUNITY

Wat ik verder opmaakte uit de gesprekken die ik had met de mensen van Bizarre Creations, was dat men druk bezig is met DLC en andere community tools. Zo wil men regelen dat ook Xbox 360-gamers met alleen een Silver account gebruik kunnen maken van de online mogelijkheden, zoals vrienden uitdagen die de game ook hebben.
Dat werkt ongeveer als volgt: wanneer jij een singleplayer race gereden hebt en je hebt een bepaald aantal fans voor je gewonnen of een gouden plak omdat je eerste bent geworden, dan kun je al die prestaties naar je vrienden sturen en ze uitdagen jouw score te verbeteren.
Mede dankzij deze online mogelijkheden, het levelsysteem (je kunt tot level 50 op het moment) en de daarbij vrij te spelen perks en wagens, zul je deze game niet snel uit je console halen.
Het geeft aan dat de mensen achter Blur goed bezig zijn, en ik kan dan ook niet wachten om nog veel meer rondjes te rijden met deze Modern Warfare van de racegames.





VERWACHTING

Ik zet het met dikke stift in mijn PU agenda: 28 mei kun je mij online vinden. Ik ben diegene die jou van de weg af knalt met een salvo aan power-ups!

+ Erg toffe power-ups.
+ Racet heerlijk.
+ Dikke multiplayer.
- Oneerlijke races met al die level 50 gasten tegenover de n00bs.


JEROEN

BLUR
PS3 / XBOX 360 / PC
BIZARRE CREATIONS
28 MEI 2010

CHECK DIT E



★ Surf naar www.pu.nl/abonneren en ontvang UFC UNDISPUTED 2010 thuis ★

METROID:

Het getal twee zal in het komende verhaal een belangrijke rol spelen. Jurjen heeft de demo van Metroid: Other M bijvoorbeeld niet één maar twee keer uitgespeeld. Toch bleek dit voor hem nog niet genoeg om tot een eenduidige mening te komen. Daarom hieronder een nogal tweeslachtig verhaal van onze Metroid-fan.



LIGHT JURJEN

In mijn lijstje favoriete games aller tijden staan twee spellen hoog genoteerd: het tweedimensionale Super Metroid uit 1994 en het eerste-persoons 3D-avontuur Metroid Prime uit 2002. Het is dus meer dan fantastisch dat deze twee games min of meer gecombineerd worden in Metroid: Other M.

"ER ZIJN DUIDELIJK TWEE KANTEN AAN HET VERHAAL METROID: OTHER M."

Het spel begint meteen al met een fraai stukje "fanservice": de slotscène uit Super Metroid, waarin Samus tegen Mother Brain strijdt en daarbij wordt geholpen door een baby Metroid, komt tot leven in een prachtig filmpje vol flitsende actie.



DARK JURJEN

Hoor jezelf nou weer eens dom lullen: "Een prachtig filmpje vol flitsende actie"... Sinds wanneer draait het in Metroid om de filmpjes? Metroid draait om een filmische sfeer, dat is heel wat anders.
En je vergeet te vertellen over het tweede filmpje. Daarin zie je wat dramatische beelden uit het verleden van Samus, ondersteund door een monoloog waarin ze wauwelt over haar 'baby' Metroid en haar moeilijke jeugd. Dit alles zonder ook maar een spoortje emotie in haar stem, waardoor de scène totaal niet overtuigt.
Wat een sentimentele flauwekul allemaal. Waar is die mysterieuze zwijgende dame in dat stoere pak gebleven?



LIGHT JURJEN

Je hebt gelijk, in Metroid draait het niet om filmpjes, dus laten we het eens over de actie hebben. Dan wordt duidelijk dat we toch echt het beste van twee werelden krijgen.
Het gewone rennen, springen, rollen en 'auto-aim' schieten doe je met de richtingsknop en actieknoppen van een horizontaal vastgehouden Wii-afstandsbediening, wat lekker snelle actie langs rechte lijnen mogelijk maakt. De grote truc volgt als je de Wii-afstandsbediening op beeld richt: dan kijk je ineens door het vizier van Samus om in een eerste-persoons perspectief verder te knallen en/of je omgeving te scannen en te verkennen.



De paarsgeschubde dildoneus werd altijd erg opdringerig als ie vrouwtjes rook.



DARK JURJEN

Laat ik hier twee dingen over zeggen.
Ten eerste: sinds wanneer is het leuk om een personage met een richtingsknop door een 3D-omgeving te verplaatsen? Na Mario 64 weten we toch dat zoiets veel beter werkt met een analoge stick? Of heeft de hele wereld er toch al die jaren naast gezeten?
Ten tweede: dat schakelen naar een eerste-persoons perspectief is leuk bedacht hoor, maar het werkt niet. Of eigenlijk werkt het in je nadeel, omdat je in een eerste-persoons perspectief niet kunt bewegen. Daardoor zet je Samus dus gewoon vast op haar plek, en waarom zou je dat doen?



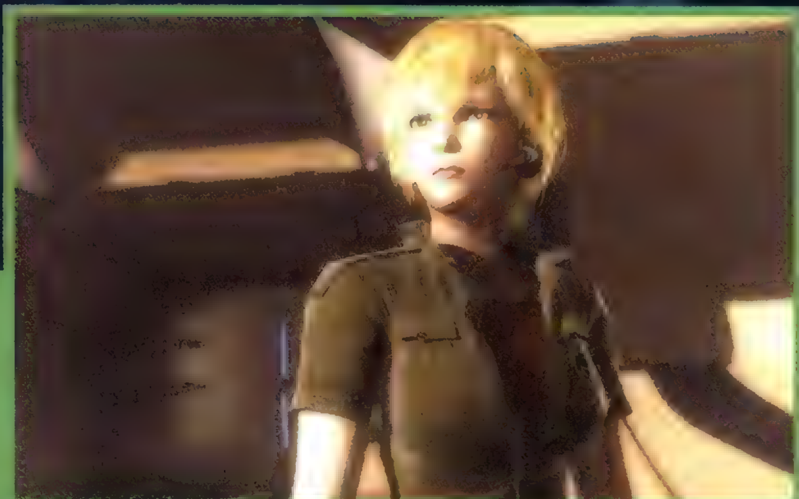
LIGHT JURJEN

Waarom je dat zou doen? Omdat je alleen in een eerste-persoons perspectief missiles kunt knallen, bijvoorbeeld. En ook al kun je Samus niet verplaatsen; als je de B-knop ingedrukt houdt, kun je wel-degelijk de camera bewegen om 'om je heen' te kijken en te schieten. Soms is dit absoluut noodzakelijk om verder te komen, bijvoorbeeld omdat er een schakelaar in het plafond zit die je in een derde-persoons perspectief niet kunt zien.
Hopelijk is hiermee je vraag beantwoord, die natuurlijk geen vraag maar een vergezocht kritiekpunt was. Zure zeiksok.


Samus haastte zich om maar niets te hoeven missen van Desperate Housewives...

TWEE SAMUSSEN?

Aan het eind van de trailer die vorig jaar werd gelanceerd, verscheen Samus in ruimtepantser samen met een vrouw die Samus zonder ruimtepantser leek te zijn. Helaas werd uit de nieuwe demo niet duidelijk of er werkelijk twee Samussen in de game aanwezig zijn... maar het zou ons niets verbazen. Werd er in Metroid Prime 2 immers ook geen dubbelganger geïntroduceerd?



OTHER M



Zelfs de monsters wisten ondertussen dat Samus een vrouw was...



Samus houdt niet zo van dat derde-persoonsperspectief. Heb je wel vaker met vrouwen die denken dat ze een iets te dikke kont hebben...



DARK JURJEN

Oké, dus om de gimmick maar te laten werken, hebben ze je allerlei beperkingen opgelegd. Geforceerd spelontwerp noem ik dat.
En er is nog iets wat op mij nogal geforceerd overkwam: de rol van de tweede hoofdpersoon in de filmpjes, die norse kapitein Adam Malkovich. Hij zorgt ervoor dat Samus niet lekker haar gang kan gaan, maar geeft in dit spel dus opdracht welke wapens zij wel of niet mag gaan gebruiken, en vertelt haar welke gebieden zij mag bezoeken. Dat kun je toch niet serieus nemen?
En wat doen al die andere gasten de hele tijd in beeld? Ging Metroid niet om het gevoel 'er alleen voor te staan'? Geloof me, de hele serie wordt nu te grabbel gegooid door een stelletje ontwikkelaars die duidelijk niet weten waar ze mee bezig zijn.



LIGHT JURJEN

Sorry hoor, maar nu ga je te ver. De Metroid-serie heeft altijd gedraaid om beperkingen en het gaandeweg overwinnen daarvan. Als zogenaamd fan van de serie had je dat kunnen weten.
En wat dat 'er alleen voor staan' betreft: volgens mij zijn er twee soorten Metroid-fans. Jij bent zo'n fan die wil dat alles altijd maar hetzelfde blijft, terwijl ik het juist tof vind dat er nieuwe dingen met mijn geliefde franchise worden gedaan.
En vergeet niet dat twee van de beste ontwikkelteams ter wereld op de game zijn gezet: Nintendo en Team Ninja. Ik heb er alle vertrouwen in dat zij van deze game de topper gaan maken die het moet zijn, al ben ik het met je eens dat dit uit de demo nog niet helemaal is gebleken.

WAT VERDER NOG OPVIEL

- Vijanden laten geen energieballetjes en missiles achter. In plaats daarvan kun je Samus' energie en missiles aanvullen door een veilig plekje te zoeken en de Wii-afstandsbediening een paar seconden verticaal te houden.
- Natuurlijk zitten er overal in je omgeving weer van die fijne extra energietanks en missiletanks verstopt.
- In het derde-persoons perspectief kun je de camera niet bewegen, deze draait automatisch naar de voorkant, achterkant of zijkant van Samus, wat natuurlijk regelmatig resulteert in spannende, filmische perspectieven.
- Toch zag de game er - in de demo - lang niet zo sfeervol en overtuigend uit als Metroid Prime.
- Wanneer je vlak voordat Samus door een vijand wordt geraakt naar links of rechts drukt op de richtingsknop, rolt Samus instant naar de rug van de vijand met geheven armkanon. Dat schiet lekker op.



VERWACHTING

Het mag duidelijk zijn: er zijn twee kanten aan het verhaal Metroid: Other M, en ik weet na het spelen van de demo écht nog niet zo goed aan welke kant ik nu sta. Maar dat ik niet meteen uit mijn schoenen ben geblazen door wat ik zag en speelde, heb je vermoedelijk wel begrepen.

- + Duidelijk geïnspireerd door de meesterwerkjes Super Metroid en Metroid Prime.
- + Wisselen tussen derde- en eerste-persoonsperspectief schept potentie voor originele en boeiende gameplay.
- − Die in de demo slechts mondjesmaat aanwezig was.
- − Het door filmpjes vertelde verhaal moet zijn meerwaarde nog bewijzen.


JURJEN

METROID: OTHER M
Wii
TEAM NINJA / NINTENDO
Q3 2010



TRANSFORMERS: W

ACTIVISION ÜBERTRIP

Ondanks z'n ruime ervaring is Jan niet te beroerd om zijn oor te luisteren te leggen bij collega's, als die meer verstand hebben van een bepaalde game of franchise. Na vijf uur college en een mondeling examen bij Jeroen, werd Jan uiteindelijk geschikt bevonden om naar San Diego te vliegen voor een hands-on met de fonkelnieuwe Transformers game.

DETAIL IS KONING

War for Cybertron zit vol details die bewijzen dat de makers met finesse en liefde omgaan met de Transformers franchise. Van de tzie-tzu-tzu-tzah geluidjes tijdens het heen en weer transformeren tot de stemmen van de verschillende Transfomers die simpelweg spot on zijn.
Erg fraai is ook de veranderende kleur van rondslingerende wapens. Wanneer je als Bumblebee een Decepticon wapen oppakt, zal dit volledig geel worden zodat het past bij de kleur van het personage.



Toen de Transformers hype zo'n vijftien jaar geleden in Nederland zijn hoogtepunt kende, deed het me niet zoveel. Ik was weliswaar geïntrigeerd door de transformerende robotpoppetjes van mijn kleine neefjes, en ik wilde in het weekend nog wel eens een Robots In Disguise aflevering meepikken, maar echt grijpen kon de franchise me niet. Echter, toen Atari in 2004 met de Transformers PS2 game op de proppen kwam, was ik natuurlijk van de partij. Dat dit spel was gebaseerd op de Transformers: Armada serie kon me minder boeien, maar met de game heb ik me destijds best vermaakt.
Transformers: War for Cybertron gaat een stuk verder. Het is een spetterende actiegame met torenhoge ambities gemaakt voor fans door fans. De designs van de hele stoet bekende en minder bekende Transformers zijn ronduit fenomenaal en de liefde voor de franchise zie je in alle facetten van de game terug. Tegelijkertijd heeft deze titel ook de potentie spelers aan te spreken die eigenlijk niet zo veel op hebben met de beroemde robots.

"EEN SPETTERENDE ACTIEGAME MET TORENHOGE AMBITIES."

TRANEN VAN GELUK

In basis is T:WFC een third-person shooter die bestuurt als Gears of War, maar de crux zit 'm natuurlijk in het transformeren tussen robotmode en altmode en dat gaat in War for Cybertron zo soepel en snel... daar word je gewoon blij van. Tijdens mijn hands-on was ik aanvankelijk alleen maar aan het switchen tussen beide vormen, gewoon omdat het er zo tof uitziet.
Belangrijker is echter dat het een cruciale gameplay functie heeft. Zo is het ultracool om spelend als Optimus flink gang te maken in je autovorm, over een schans te jumpen, mid-air je enorme gun te legen en vervolgens, als je weer landt, met je bijl een vernietigende melee finishing move uit te delen.
Tijdens dit soort iconische momenten zag ik een paar diehard Transformers fans in mijn nabijheid, een traantje van geluk wegpinken.

HEEN & WEER

Iedere Transformer, je kunt zowel met Decepticons als met Autobots spelen, kan twee wapens meedragen en kent verschillende unieke vaardigheden. Zo kennen sommige Autobots een Dash functie waarmee ze vol op hun tegenstanders in beuken.
En door het verzamelen van energy shards verkrijgt Optimus bijvoorbeeld een tijdelijke Defence/Offence upgrade die bovendien nog eens afstraalt op zijn twee teamgenoten.
In een van de eerste Autobots missies die ik speelde, kon ik kiezen uit Optimus, Bumblebee en Ratchet en alle drie speelden ze net weer even anders (Bumblebee is de snelste, Optimus heeft zijn enorme bijl en Ratchet kan healen).
De actie was behoorlijk intens en groots opgezet waarbij indoor omgevingen werden afgewisseld met semi-open locaties. Tijdens de shootouts kon ik veelvuldig gebruik maken van grote(re) ruimten waardoor het heen en weer transformeren perfect uit de verf kwam.
Tijdens een andere missie moest Starscream, samen met twee andere Decepticons, zich bewijzen aan Megatron. Het kwam er op neer dat Megatron toegang wil krijgen tot een verborgen maar zeer krachtig research program en Starscream de klus mag klaren. Verschillende tegenstanders probeerden hier een

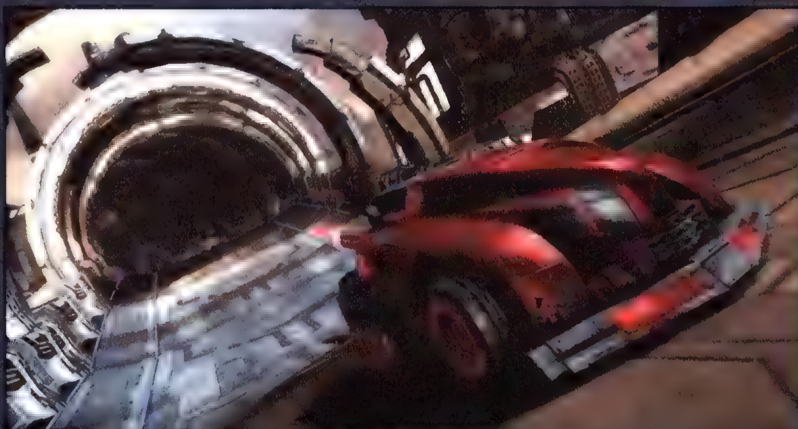


AR FOR CYBERTRON

JAN TRANSFORMEERT IN FAN


Sommige Transformers zijn erg laf, die hebben gewoon geen ballen. Als ze een autootje zijn, tanken ze klootvrij.


Heel vroeger kon de mens ook transformeren in een auto. Daar hebben we de benaming enkelbanden nog aan overgehouden.


Stel je eens voor dat de PU-redacteuren zich konden transformeren in voertuigen. Ik zie Maarten dan als een roze Mini Cooper, Jan als een heel zuinig Japannertje, JJ natuurlijk als tank en Wouter als tractor met een mestkar erachter.


Oké, oké… en ikzelf als oud barrel dat rijp is voor de sloop.

stokje voor te steken maar in Jetmode (hetgeen me direct aan Warhawk deed denken) maakten mijn vijanden geen schijn van kans. Als StarScream dodge je glimlachend raketten en knal je menig forcefield aan gruzelementen.

BEELDVULLEND
Zogezegd, als je alle Transformers referenties weghaalt, hou je in basis een Gears of War stijl third-person shooter over die vrijwel hetzelfde bestuurt als Epic's beroemde actiegame. De controls zijn dan ook zo strak als een vioolsnaar en binnen een paar minuten voel je je één met de Transformer op het scherm. Door je linkerpookje in te duwen, transformeer je in een oogwenk tussen je twee vormen. Het enige dat de game niet à la Gears of War doorvoert, is een uitgebreid coversysteem. Uiteraard kun je je af en toe wel achter een muur of pilaar verschansen, maar de actie in deze game is veel meer gericht op flanken, dodgen, hoveren, 180 graden omdraaien, heel hard weg racen en tijdens een jump transformeren naar je robotvorm, je guns leegschieten en weer terug transformeren.
Het transformeren en het voortdurend in beweging zijn, kwam vooral mooi tot z'n recht tijdens een boss battle tussen Decepticons en Omega Supreme. Die laatste is een gigantische, beeldvullende Autobot die alle aanwezige cover met twee vingers in z'n neus verwoest.
De beeldvullende boss fights kennen verschillende fasen en steeds als je denkt een kolos op de knieën te hebben, komt ie nog een keer tot leven.

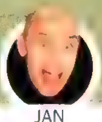
CO-OP
De singleplayer campagne bestaat uit twee delen, een Decepticons en een Autobots campagne, waarbij de eerste als prequel op die van de Autobots geldt. Het mooie is dat beide campagnes drop-in, drop-out co-op voor drie spelers kennen.
In je eentje zul je dus altijd op stap gaan met twee andere Decepticons/Autobots, maar de ontwikkelaar stelt dat de campagnes een extra dimensie krijgen als je ze speelt met twee vrienden van vlees en bloed.

LIEFDE
Het moge duidelijk zijn dat wanneer je goed bent ingevoerd in de Transformers legacy, je met T:WFC getrakteerd wordt op een schat aan info, actie en personages. Ik had vooraf een minimale kennis van de bekende robots maar ben wel degelijk gegrepen door de game. Hier is zoveel enthousiasme, liefde en professionaliteit in gestopt, dat je er eigenlijk alleen maar blij van kunt worden. ✪



VERWACHTING
Voorafgaand aan deze trip was ik helemaal geen uitgesproken Transformers fan maar ik ben zeer enthousiast geraakt over wat ik tot nu toe gezien heb. De game barst van de details, de actie voelt goed en intens en met name het wisselen tussen robot en voertuig is waanzinnig leuk. De multiplayer is bovendien een volledig op zichzelf staand onderdeel van de game die heel wat Transformers fans met gejuich zullen ontvangen.

+ Zeer gedetailleerd design.
+ Knallen, racen, vliegen, schieten, beuken.
+ Drop in, drop out co-op voor drie spelers.
+ Diepe multiplayer.
- Misschien te diep voor Transformers n00bs?
- Geen offline co-op.


JAN

TRANSFORMERS:
WAR FOR CYBERTRON
PS3 / XBOX 360 / Wii / DS / PC
HIGH MOON / ACTIVISION
25 JUNI 2010


THE NEW
MUSIC
STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

MULTI-PLAYER

De singleplayer van Transformers liet een goede indruk achter, maar de hands-on met de multiplayer maakte op Jan pas echt diepe indruk.

Twee groepen robots, die onderling ook nog eens zeer verschillen en bovendien kunnen transformeren tot voertuigen… het vormt een uitstekend decor voor een explosieve multiplayer. Dat zagen de mensen van High Moon Studios al snel in, en dus hebben ze naast een verhalende singleplayer ook vol ingezet op de multiplayer. Dat het echter zo'n uitgebreid en diep onderdeel van de game zou uitmaken, had ik niet verwacht.

VIER KLASSEN

Transformers: War for Cybertron (T: WFC) kent multiplayer voor tien man, waarbij je ieder-voor-zich modes kunt spelen, maar ook teambased mag schieten in vijf tegen vijf battles. De keuze tussen Decepticons of Autobots levert al de nodige verschillen in wapens en mogelijkheden op, maar ook in je gekozen kamp dien je de nodige keuzes te maken. Iedere kant kent vier klassen die gekoppeld zijn aan de alt-mode (de voertuigvorm). Dit zijn Scout (Car), Scientist (Jet), Leader (Truck), Soldier (Tank). Het Bumblebee personage is bijvoorbeeld in zijn alt-mode supersnel maar hij beschikt slechts over lichte wapens en is kwetsbaarder dan bijvoorbeeld de Soldier. Die laatste is traag en log maar heeft wel superkrachtige guns.
Ik ging aanvankelijk voor Soldier als klasse maar kwam daar toch op terug. De Scout is zoveel sneller dan de rest en dat heeft zo zijn voordelen. Zeker als je een jump maakt, in mid-air naar je robotvorm transformeert en met Melee je tegenstanders om de oren mept, kom je een heel eind.

De maps waarin de multiplayer plaatsvindt zijn afgeleiden van de omgevingen uit de singleplayer, en zitten vol schansen en verhogingen. Ideaal dus om in voertuigvorm flink te gassen en momentum te creëren.

KEUZES MAKEN

Het blijft niet bij het kiezen van een klasse. Iedere klasse kent namelijk vier abilities en vier wapens maar je mag er maar twee van elk meenemen naar het front. Bij de Leader klasse bijvoorbeeld moet je qua wapens kiezen uit de Fusion Cannon, Magma Frag Launcher, Lion Blaster en Energon Battle Pistol en als vaardigheden uit Warcry, Molecular Bomb, Transform Disruptor of Barrier. Transform Disruptor is erg grappig overigens. Deze power jamt de transform mogelijkheid van vijandelijke Transformers die in de buurt zijn, terwijl Barrier een tijdelijk schild opwerpt en Warcry jou en je teammaten extra kracht geeft. De abilities bedien je via de LB en RB/L1 en R1 knoppen van de controller en rechargen zich. Duidelijk is dat, afhankelijk van de mode die je speelt, bepaalde klassen net even wat handiger zijn. Zo wist ik tijdens Conquest mode, waarbij beide kampen drie energy nodes moesten bezetten, als Scout gecloacked naar de vijandelijke basis te snorren.
Al schietend, springend en opdrachten uitvoerend verzamel je ervaring waarmee je upgrades voor je abilities verdient. Daarnaast kent de game Killstreaks verdeeld over 3, 5 en 7 kills op rij, met beloningen als extra Health, een tijdelijk (sterker) schild of een Nuclear Shock Cannon.



JAN SPEELT DE MULTIPLAYER

NIEUWE TACTIEKEN

Het moge duidelijk zijn; de multiplayer van T:WFC is zeer dik belegd. Doordat je met je alter ego feitelijk twee personages bestuurt, komen er allerlei nieuwe tactieken om de hoek kijken. Het herladen van munitie bijvoorbeeld. Is je magazijn van je gun in robotvorm bijna leeg, dan transformeer je vliegensvlug naar voertuigvorm om in een flow door te blijven knallen. Bovendien is het ontwijken van vijandelijk vuur en jezelf snel door de omgeving verplaatsen (om munitie te halen of omdat je health bijna op is) totaal anders omdat je dit in de regel als voertuig doet. Bovendien kun je als Scout en Leader perfect op vijanden inbeuken in je Car/Truck vorm.
Het is niet alleen iets heel anders na alle Call of Duty/MAG/Bad Company potjes, maar ook enorm leuk om te doen. ✪



Het schijnt dat ze vanwege het enorme succes van de reality soap met Frans Duijts nu ook al bezig zijn met poppetjes van die gast. Ze gaan vermoedelijk Fransformers heten.

"AL SCHIETEND, SPRINGEND EN OPDRACHTEN UITVOEREND VERZAMEL JE ERVARING."



De perfecte combinatie tussen een vliegtuig en een wagen, is natuurlijk de Airbus.



Het is net alsof sommige van die dingen een dikke lul tussen hun benen hebben hangen. In Duitsland worden ze daarom ook wel Schwansformers genoemd.

NU OOK ZWIEPEN

We wisten natuurlijk allemaal al dat Sony met een motion controller op de proppen zou komen, alleen de naam en de games lieten nog even op zich wachten. Op de Game Developers Conference maakte Sony aan alle onduidelijkheid een eind: PlayStation Move is een feit en ook wij vinden er natuurlijk wat van.

WAT IS HET?

PlayStation Move bestaat uit: de PlayStation Eye, de motion controller en de subcontroller. Een beetje wat de Wii ook heeft met de sensorbalk, de Wii-mote en de Nunchuk.
Deze drie zaken zorgen ervoor dat al de bewegingen van je handen naar het scherm worden vertaald. De gekleurde bol zorgt er op zijn beurt voor dat de PlayStation Eye de bewegingen zo nauwkeurig mogelijk kan oppikken. Daarnaast kan PlayStation Move 3D registreren, waardoor je dus ook met diepte kunt werken, iets wat tot op heden nog niet is gebeurd.
Je kunt de controller in je eentje gebruiken om bijvoorbeeld mee te tafeltennissen of je gebruikt hem zoals in LittleBigPlanet om je vriend met obstakels te helpen. Twee controllers gebruik je dan weer voor een game als Motion Fighter of het zwaardvechten in Sports Champions.
De andere mogelijkheid is dat je de controller gebruikt met subcontroller waardoor je first-person shooters kunt spelen als een Killzone 3 of Socom 4.

DE GEKLEURDE BAL

Het meest opvallende van de PlayStation Move is de gekleurde bal die zich aan de bovenkant van de controller bevindt. De grote vraag is namelijk: what up met al die kleurtjes?
Nou, die kleurtjes zorgen ervoor dat de PlayStation Eye de controller ziet. De gekleurde bal neemt een kleur aan die niet aanwezig is in de omgeving, zodat de PlayStation Eye heel nauwkeurig de bewegingen van de controller kan opnemen en vertalen naar je HD televisie. Maar het kan ook zijn dat de kleur van de bol verandert omdat er iets in de game gebeurt waardoor de bol van kleur moet veranderen. De doorzichtig parelachtige bol wordt aangestuurd door drie verschillende ledlampjes, zodat de bol in theorie bijna ieder kleur aan kan nemen.

DE GAMES

LittleBigPlanet: Speler één beweegt de Sackboy door de levels, terwijl speler twee de PlayStation Move gebruikt om obstakels te verwijderen
Socom 4: Stralen met de Nunchuk en mikken met de Move. Het werkt, maar of je de controller ervoor laat liggen, is een tweede.
The Shoot: On rails shooter: mikken en afdrukken.
Moveparty: Eye Toy maar dan met de Move als voornaamste object. Plet insecten, schilder en red kuikens.
Sports Champions: Gladiator gevechten (meppen en blokken door te zwiepen) en nog een stuk of zes andere sporten.
Motion Fighter: Slaan met twee controllers in je handen.
EyePet: Zie het als EyePet 2.0 waarbij de kaart die bij de game zat om met je beest te kunnen communiceren, wordt vervangen door de Move controller.

OOK IN DE PIJPLIJN
The Lord of the Rings: Aragorn's Quest
Killzone 3
TV Superstars
Brunswick Pro Bowling
Sliders



DE PU REDACTEUREN OVER PLAYSTATION MOVE

JAN



Wat vind je van PlayStation Move?
Ik ben zowel terughoudend als geïntrigeerd. Als er ook mature games voor komen - een Red Steel 3 met liters bloed en gruwelijke finishing moves bijvoorbeeld - ben ik wel van de partij. Maar ook een zeer accuraat aangestuurde Tiger Woods biedt natuurlijk interessante mogelijkheden..
De eerste line-up aan games vond ik nog niet zo boeiend. Ik miste een echte klapper; het kwam nu allemaal wat minigame-achtig op me over en Socom 4, die speel ik straks gewoon met mijn Dual Shock.

Zit er nog rek in motion controls?
Absoluut. De motion controls van Sony lijken een stuk meer accuraat te zijn dan die van de Wii. Daar blijft toch altijd zo'n paniekerig flikkerende cursor in beeld schitteren, helemaal met Motion Plus.
Feit blijft wel dat er op lange termijn software toepassingen moeten komen die ook voor de doorgewinterde gamer interessant zijn. Als het alleen maar partygames blijven, dan zal het net als EyeToy een stille dood sterven.

Kan dit de doorslag geven voor het succes van de PS3?
Ik denk dat de PS3 sowieso een succes wordt. De prijsverlaging vorig jaar en de sterke line-up aan titels doen het apparaat alleen maar goed. PlayStation Move zal voor sommige groepen doorslaggevend worden om dan nu toch maar een PS3 in huis te halen. PS3 is niet langer alleen maar een high-end machine voor film- en gameadepten.

Of is dit weer zo'n typisch SixAxis debacle?
Nee, het SixAxis drama was een fout waar Sony heel snel op terugkwam. Er is ook nooit een game verschenen waarin deze feature echt goed en lekker werkte.
Het PlayStation Move platform is beter uitgedacht, al is natuurlijk heel veel schaamteloos van Nintendo overgenomen. Ik vind dat ergens wel een beetje pijnlijk: Sony als trendsetter die feitelijk de Wii Mote en de Nunchuk kopieert. Maar door de vormgeving, de HD graphics en de kekke gekleurde bal is het tegelijkertijd toch weer typisch Sony. Ze komen er mee weg, vind ik.



Brunswick Pro Bowling

OP DE PS3

PLAYSTATION MOVE



WOUTER



Wat vind je van PlayStation Move?
Het knokken met Sports Champions zowel in de arena met hamers en zwaarden als met 'blote vuisten' zag er errug vermakelijk uit! Dit is de shit die ik mis op de Wii, en als er ook nog een beetje bloed en guts bij komt kijken, ben ik verkocht. Bovendien ben ik een sucker voor HD en lijkt het erop dat Sony de hardcore gamer niet vergeet, dus laat maar komen die hap.

Zit er nog rek in motion controls?
Wat mij betreft heeft Nintendo met de Wii heel veel kansen laten liggen en ik hoop dat Sony die op weet te pakken. Ik wil verhalende, stoere motion controlled games. Ik wil harde, ruige actie en shit die ook in mijn eentje leuk is om te doen. Rek zat, dacht ik zo.

Kan dit de doorslag geven voor het succes van de PS3?
Geen idee, ik snap de massa niet zo goed. Ik laat het er maar bij dat ik niet denk dat het de console kwaad zal doen.

Of is dit weer zo'n typisch SixAxis debacle?
De SixAxis was een vrij waardeloze gimmick, dit is een project waar ze de bekende Sony-marketingpower tegenaan gaan smijten. Ik denk dat het gaat werken, maar ik hoop niet dat het ten koste gaat van 'normale' games en dat ze zij aan zij kunnen blijven bestaan. Ik hoef niet altijd mijn arm uit de kom te zwaaien...


The Shoot

MAARTEN



Wat vind je van PlayStation Move?
Ik vind het er goed uitzien en het lijkt nog te werken ook. Daarmee zijn de twee redenen dat ik niet op de Wii speel, meteen van tafel geveegd.

Zit er nog rek in motion controls?
Ik denk het wel. Maar als ik jullie nu ga vertellen hoe, dan kan ik net zo goed mijn pincode geven.

Kan dit de doorslag geven voor het succes van de PS3?
Hoezo? De PS3 is toch al een succes? Hij is als enige nog niet over de helft van z'n levenscyclus heen.

Of is dit weer zo'n typisch SixAxis debacle?
Ik gok erop dat dit meer succes gaat opleveren. Het is alleen een grote drempel voor de 'nieuwe markt'. Een PS3 met al die toebehoren is nog steeds stukken duurder dan de Wii.


Sports Champions

STEVEN



Wat vind je van PlayStation Move?
Live and let live... maar ik ben er niet voor te porren. Zolang het optioneel blijft vind ik het prima, dan kan ik het gewoon negeren en met m'n controller spelen, in tegenstelling tot op de Wii, waar ik helaas grotendeels de hele console kan negeren.

Zit er nog rek in motion controls?
Ironisch genoeg is de perfecte motion controller al lange tijd geleden uitgevonden. Het heet de muis en biedt ongekende controle bij bijvoorbeeld het spelen van shooters. Natuurlijk valt er binnen het partygame genre nog terrein te winnen, maar gezien mijn gebrek aan interesse in dat genre ben ik daar niet bij gebaat.

Kan dit de doorslag geven voor het succes van de PS3?
Nu veel 'casual gamers' hebben staan zwiepen met een Wii-mote is de stap naar de Move controller vast minder groot. Ik zie Sony hier best nog wat marktaandeel mee winnen. En als dat weer meer middelen oplevert om games voor mij te ontwikkelen vind ik het best.

Of is dit weer zo'n typisch SixAxis debacle?
SixAxis? Wa's dat? Heb ik nog nooit gebruikt...



TV Superstars


Sports Champions



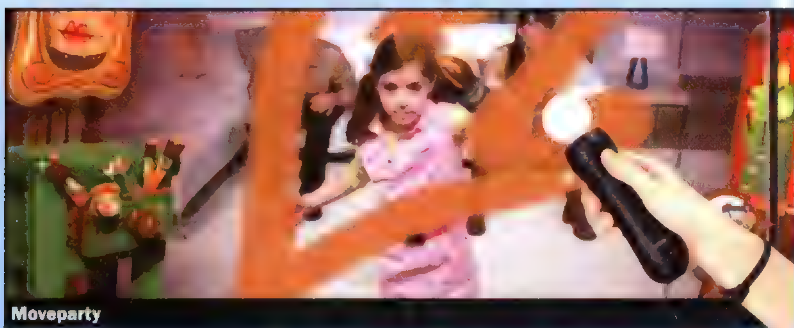
JEROEN

Wat vind je van PlayStation Move?
Ik ben nog niet overtuigd, maar dat kan liggen aan het feit dat ik het ding nog niet in handen heb gehad en de games die getoond zijn niet echt tot de verbeelding spreken. Mijn Wii gebruik ik namelijk ook niet.

Zit er nog rek in motion controls?
Ik denk het wel, maar dan moet er wel iets revolutionairs mee gedaan worden, want met alleen minigames kom je er natuurlijk niet. Maar gezien de accuraatheid van deze controller zou daar zo maar eens verandering in kunnen komen.

Kan dit de doorslag geven voor het succes van de PS3?
Ik zie de Move niet zozeer als een apparaat waar je de PlayStation 3 voor gaat kopen. Maar het is misschien wel iets voor de casual Wii bezitters om over na te denken, want de PlayStation 3 wordt nu wel erg compleet.

Of is dit weer zo'n typisch SixAxis debacle?
De SixAxis was natuurlijk een drama, dus ik denk niet dat Sony die fout nog een keer gaat maken. Het was motion control maar dan uit de prehistorie.


Moveparty



JJ

Wat vind je van PlayStation Move?
Helemaal niks, noppes, nada. Ik heb namelijk niets met dat gewapper voor de TV. Zo wil ik mijn games niet spelen, hoe goed de Move ook werkt.

Zit er nog rek in motion controls?
Het kan altijd beter en nauwkeuriger. Maar zoals ik al zei, zal me dat aan mijn reet roesten. Ik mag toch echt hopen dat Project Natal wat verder gaat dan wapperen en zwiepen, want anders ben ik daar ook snel klaar mee.

Kan dit de doorslag geven voor het succes van de PS3?
Ik heb het idee dat Sony hier nogal laat mee is. De casual zwiepfan heeft al een Wii en zoals we allemaal weten, kijkt die niet naar HD maar vooral naar de prijs. En de PS3 met de Move is gewoon duurder dan de Wii. Bovendien zal die groep nooit twee consoles kopen.
Sony zal het echt moeten hebben van de gamer die de Move echt van toegevoegde waarde vindt voor zijn games. En met titels als Moveparty en Motion Fighter kom je er niet. En ik mag toch niet hopen dat ik straks Gran Turismo 5 met mijn Move moet gaan besturen....

Of is dit weer zo'n typisch SixAxis debacle?
Neuh, zo erg is het ook weer niet. Sony loopt gewoon wat achter, wat ik wel wat atypisch voor ze vind, want met de PS en de PS2 waren ze trendsetter. Daarom heb ik wat meer waardering voor Microsoft, dat echt iets nieuws probeert neer te zetten met PN. Waarbij we natuurlijk nog wel moeten afwachten of het straks meer zal worden dan: 'Kijk mam, met losse handjes'.


Motion Fighter



JURJEN

Wat vind je van PlayStation Move?
Ik moet er een keer mee gespeeld hebben om het met zekerheid te kunnen zeggen, maar afgaande op de filmpjes en demonstraties, lijkt het me een prima controller die je bewegingen nauwkeuriger registreert dan een Wii-afstandsbediening met Wii MotionPlus. Ook fijn dat er geen draadje tussen de twee controllerhelften zit. En die gekleurde bollen vind ik echt helemaal wauws!

Zit er nog rek in motion controls?
Afgaande op de games die ik tot nu toe voor PS Move heb gezien, zou je denken van niet. Het lijkt allemaal heel sterk op de games die ik 'vroeger' al eens bestuurde met de Wii-controller, EyeToy of Super Scope. Dat vind ik toch wel teleurstellend, gezien de tijd (vier jaar) die Sony heeft gehad om het fenomeen motion control een revolutionaire nieuwe dimensie te geven. Wat dat betreft hebben ze nog wat te bewijzen.

Kan dit de doorslag geven voor het succes van de PS3?
De doorslag voor het succes van de PS3 gaat volgens mij gegeven worden door de opeenstapeling van epische, HD-filmachtige exclusives als Uncharted 2, Heavy Rain, Last Guardian en God of War III, in combinatie met de Blu-ray speler. Dáár koop je een PS3 voor. Mensen die willen zwiepen kopen een Wii, of sterker nog: die hebben ze al gekocht. Ik voorspel voor PlayStation Move een Guitar Hero/Buzz/EyeToy-achtige toekomst: succesvol als productlijn op zich, maar zonder de ontwrichtende werking van de Wii.

Of is dit weer zo'n typisch SixAxis debacle?
De Sixaxis kwam voort uit paniekvoetbal bij Sony toen de eerder getoonde boemerang-controller voor de PS3 werd uitgelachen en Nintendo ineens met een motion controller kwam. Ik kreeg bij de SixAxis in elk geval nooit het gevoel dat er een serieuze strategie of solide ondersteuning achter zat. Dat gevoel krijg ik bij de PS Move wel.


Downhill Office Chair Racing

CORPORATE WARFARE

Tot ieders verbijstering ontsloeg Activision onlangs Jason West en Vince Zampella, de mannen achter de megasuccessen Modern Warfare 1 en 2. Beide heren klaagden vervolgens Activision aan en eisten een schadevergoeding van 36 miljoen dollar. GTST is er niks bij. De PU reconstrueert vier dolle dagen corporate warfare.

Voordat de reconstructie begint, is het van belang te weten dat Activision eigenaar is van Infinity Ward, de developer van Modern Warfare en dus de baas van West en Zampella. Dat betekent dat Activision, zeker in de VS, iedereen bij IW kan ontslaan wanneer hen dat zo uitkomt.

1 MAART: Volgens ooggetuigen heeft beveiligingspersoneel van Activision het kantoor van Infinity Ward bezet en worden West en Zampella zes uur lang ondervraagd. Kort daarna komt het bericht naar buiten dat beide heren op staande voet ontslagen zijn omdat ze zich "ongehoorzaam en opstandig" hebben gedragen. Waar die ongehoorzaamheid precies uit bestaat, meldt het persbericht niet, maar al snel doet het verhaal de ronde dat West en Zampella met andere publishers hebben gesproken.
Dat de relatie tussen Activision en IW al een tijdje moeizaam verliep, was overigens geen geheim. Al meerdere keren meldden West en Zampella dat ze liever geen Modern Warfare meer wilden maken. Ook waren ze niet blij met de zakelijke koers die Activision voorstond. Het plan van Activision-baas Bobby Kotick voor Pay to Play (online abbo als je wilt fraggen) vonden ze bijvoorbeeld niks. Het is dan ook waarschijnlijk dat Activision zo abrupt ingreep omdat men signalen ontving dat de boel op ontploffen stond. En geen MW3 in 2011, dat was sowieso geen optie.

2 MAART: Omdat zowel Activision als IW hun mond houden, gonst het van de geruchten. Zo zou Activision de beloofde royalties over MW2 niet uit willen betalen. En West en Zampella zouden met EA hebben gesproken, de publisher waarbij het tweetal was vertrokken om daarna IW op te richten.
Aan het eind van de dag komt Activision, na een laatste gesprek tussen Kotick en de twee, met een persbericht waarin ze stellen dat Treyarch in 2010 Call of Duty maakt en de nieuwe developer Sledgehammer (onderdeel van Activision) in 2011 de opvolger van MW2 produceert. IW wordt niet meer genoemd.

3 MAART: West en Zampella klagen Activision aan en eisen 36 miljoen dollar aan niet betaalde royalties over MW2. In de aanklacht zijn de twee keihard jegens Kotick. Hun ontslag is volgens hen in tegenspraak met een eerder gedane belofte en laat zien dat Kotick liever zijn advocaten betaalt dan zijn werknemers. En die belofte, dat is waar het de komende tijd allemaal om zal draaien. Volgens West en Zampella is er een "Memorandum of Understanding" tussen Activision en IW die ten eerste stelt dat IW na MW2 'een andere game' mocht gaan maken, ten tweede dat alleen IW het recht bezat om een CoD-game te maken die zich na de Koude Oorlog afspeelt (inclusief de verre toekomst) en ten derde dat Activision DUS niet het recht heeft om iemand anders MW3 te laten maken.

4 MAART: Volgens diverse bronnen is Activision druk op zoek naar bewijzen die de 'contractbreuk' van West en Zampella kunnen aantonen. Vinden ze namelijk zo'n bewijs dan is de Amerikaanse rechtspraak keihard en kun je als baas, en dat is Activision, elke werknemer op straat schoppen.


Jason West (links) en Vince Zampella in betere tijden (eind 2009)...

"WAAROM HEEFT ACTIVISION HET ZO HARD GESPEELD?"

5 MAART EN VERDER: Chaos alom. Feitelijk zijn er momenteel maar twee dingen duidelijk.
1. Treyarch komt tijdens de Feestdagen van 2010 met een nieuwe CoD.
2. Tussen Activision en IW komt het nooit meer goed.
Een derde punt willen wij er zelf aan toevoegen. Deze strijd gaat geen winnaars opleveren. Ook al wint Activision de rechtszaak, dan nog lijden ze immense imagoschade. Dat zag je al op de fora. Ook is de naam CoD beschadigd, en als de gamers écht boos zijn, zelfs besmet.

MANNEN ACHTER MW2 OP STAANDE VOET ONTSLAGEN


Activision baas Bobby Kotick.

Infinity Ward is goed de klos. Als ze verliezen kunnen Zampella en West niet zo maar een shooter bij een andere partij maken (contracten) en de medewerkers van IW werken dan voor een baas waar ze niet blij mee zijn.
En winnen ze, en dat kan nog wel een jaar of twee duren, hoe moeten ze dan zonder baas MW3 maken en wanneer? En wie geeft het uit? Tenslotte de gamers. Hen lijkt een fantastische franchise te zijn afgenomen. Want ook al is Sledgehammer net zo goed als IW, het lijkt ons sterk dat ze alle ins en outs over de engine, het systeem van de perks etc. zo maar van IW krijgen.
Alleen maar verliezers dus, en dat roept onmiddellijk de vraag op waarom Activision het allemaal zo hard heeft gespeeld? ✪


Modern Warfare (2007)


Modern Warfare 2

IN JAPANSE SFEREN

Hoewel ik al een tijdje niet in Japan ben geweest (ik hou mijn agenda open, dames en heren uitgevers!!!) voel ik me toch in Japanse sferen. Ik ben namelijk bezig met Yakuza 3.
Het was wel effe doorbijten, want de game begint erg traag. Jij bent namelijk geen Yakuza-lid maar eigenaar van een weeshuis. Je bent dan ook vooral bezig met het verzorgen van kinderen, het zoeken naar ze, het praten met ze, een bal halen, een hond achterna zitten etc. Not your daily Yakuza shit dus. Maar na zo'n uur of acht (!), opent de game zich gelukkig. Je komt in Tokyo, ramt de nodige bendeleden in elkaar (old skool maar wel erg vet), speelt minigames, gaat naar dansshows en zorgt dat je genoeg eet om je energie aan te kunnen vullen. Inmiddels heb ik ook de SEGA store ontdekt, en beschouw ik het als mijn levenstaak om zo veel mogelijk pluchen beesten uit de grijpmachine te trekken.
Nu hoor ik je zeggen: "Ja, maar Jeroen, je bent daar in Tokyo toch ook geen Yakuza dingen aan het doen?" Dat klopt. Maar er valt in dit spel nu eenmaal zoveel meer te beleven dan alleen maar iemand in elkaar trimmen. Hoewel, iemand tot pulp meppen met een bevroren vis... dat gaat nooit vervelen, natuurlijk.

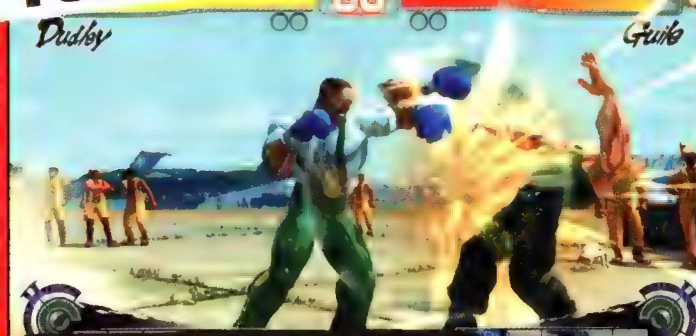


REAL LIFE ERVARING

Heb ik als ouwe vent vorige maand toch twee dingen voor het eerst in mijn leven gedaan! We zijn namelijk met de PU redactie wezen paintballen en kickboksen, en dat was in beide gevallen een compleet nieuwe ervaring voor mij. Tja, met karten durfde niemand het meer tegen me op te nemen, dus moesten die baklappen iets anders bedenken.
Op PU.nl heb je vorige maand kunnen lezen dat het behoorlijk heftig was allemaal, maar ook enorm leuk. Met deze twee bezigheden erbij, kun je wel stellen dat alle belangrijke dingen die je in games kunt doen: racen, sporten, vechten en schieten nu ook door mij in real life zijn gedaan. Voor de kickbokssessie had ik namelijk nog nooit echt gevochten! Ja, met m'n broer, en dat ging er soms best fanatiek aan toe, maar dat tel ik niet mee.
Eigenlijk is het ook een voorwaarde voor elke gametester dat hij real life ervaring heeft met de voornaamste bezigheden die hij in een game naspeelt. In de praktijk is dat ook vaak het geval. JJ heeft weliswaar geen rijbewijs maar heeft wel in heel veel raceauto's naast professionele coureurs gezeten, Maarten kan behoorlijk skaten en voetballen, Jeroen basketbalt graag, Steven zit tot z'n nek vol met tattoos dus die móet wel een verleden bij de Japanse Yakuza hebben, en het zou mij niets verbazen als Wouter vroeger met Veendamse jeugdbendes de straten onveilig maakte en menig autootje jatte om in te joyriden. Misschien dat ik zelf weer eens een game ga reviewen als Virtual Hottie 3 uitkomt...



TOPSCORE



SUPER STREET FIGHTER IV

"SMULLEN VAN ALLE NIEUWE CONTENT."

OUDERWETSE JAAG GAME



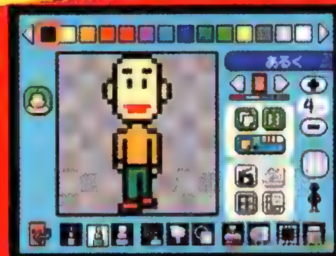
MONSTER HUNTER TRI

"BLAAS OP DIE TOETER, DAN HAK IK ZIJN STAART ERAF!"

DOE-HET-ZELF GAME

WARIO WARE DIY

"MET VERRASSEND WEINIG MIDDELEN EINDELOOS VEEL DINGEN MAKEN."



"DIE KEN IK ERGENS VAN" GAME



GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY

"FREE-ROAMEN ALS EEN DWAAS."

SPLINTER CONVICTION

Jan heeft de afgelopen jaren alle Splinter Cell games gespeeld en Ubisoft's stealth serie heeft dan ook een speciaal plaatsje in zijn hart veroverd. Met Conviction slaan de makers een nieuwe weg in die Jan maar wat graag bewandelde.

De weg die Ubisoft met Conviction af heeft gelegd, is een lange en moeizame geweest. Halverwege een project een spel terug naar de tekentafel brengen, mensen die opstappen, onrust in het ontwikkelteam en een hernieuwde focus vinden... het zijn zaken die je als studio liever niet meemaakt tijdens een productieproces.



Maar gelukkig voor de vele miljoenen Splinter Cell fans is Ubisoft zeer zorgvuldig met een van haar belangrijkste kroonjuwelen omgegaan. Het resultaat is een reboot van de franchise die niet alleen oude fans zal bekoren maar ook nieuwkomers zal verleiden.

MARKEREN

Sam Fisher is getergd. Meer dan ooit gromt hij in de camera en zijn arsenaal aan moves is veel meer gericht op het bruut (en stijlvol) uitschakelen van de vijand dan op sluipen en ongezien blijven.
Ik mag hopen dat iedere Splinter Cell geïnteresseerde inmiddels op de hoogte is van het meesterlijke 'mark and execute', maar voor die paar onoplettende baklappen leg ik 't nog even heel snel uit. Door close combat moves (iemand van een balkon trekken, een bewaker van achteren besluipen en zijn nek breken, bovenop iemand springen hangend aan een ventilatiepijp) verzamel je token, waarmee je vijanden kunt markeren (aanvinken zo je wilt). Vervolgens druk je op de execute knop op het moment dat het jou het beste uitkomt, en schiet je in een flow twee, drie of vier vijanden neer. Maar ook voorwerpen markeer je desgewenst om in je flow een explosief vaatje, een brandblusser, een kroonluchter of een lamp kapot te knallen.
Mark and execute is de backbone van de nieuwe SC gameplay en het blijft de hele game fantastisch om hier mee te stoeien. Vooral omdat je je wapens gedurende de game kunt blijven upgraden en zo steeds meer 'mark slots' krijgt per gun.

NOG STEEDS STEALTH

Veel fans van de serie waren bang dat Conviction een rechttoe, rechtaan shooter zou worden, maar dat is absoluut niet het geval. Het stijlvol neerschieten is een feest maar nog steeds is het niet slim als een Rambo een kamer vol gewapende gorilla's binnen te stormen.
En als je wilt kun je nog steeds old skool Sammy zijn. Lichtknopjes

CO-OP

Geen Spies versus Mercs deze keer, maar gezien de opzet van de co-op voor twee spelers mogen we absoluut niet klagen.
Co-op Story zal de meeste handen op elkaar krijgen. Hierin doorloop je met een maat een complete singleplayer verhaallijn met twee special agents (een Rus en een Amerikaan).
In **Hunter** dien je samen met een maat alle vijanden in het level uit te schakelen. Hoe maakt niet uit, als er aan het einde van de ronde maar niemand meer ademt.
In **Last Stand** krijg je de taak een EMP generator te beschermen tegen golven vijanden. Een beetje à la Horde mode uit Gears of War 2.
Bovenstaande drie modi kun je overigens ook in de Deniable Ops stand spelen, offline in je eentje dus.
De mode die ik het meest ga spelen, naast Co-op Story, is **Face-off**. Hier neem je het op tegen computergestuurde vijanden en één andere menselijke speler. Hier is het dus weer ieder voor zich. En omdat je zowel op moet passen voor de 'standaard' bad guys, als een andere supergetrainde elite agent, is het extra spannend.
Cool is dat je vooraf het nodige kunt instellen. Als je echt zelfverzekerd bent over je kill capaciteiten in het donker, ga je voor de 'pistols only' optie zodat je het zonder gadgets moet doen. En met drie moeilijkheidsgraden kunnen spelers met uiteenlopende skills uit de voeten.
Wapens, gadgets en uniformen kennen upgrades via een perk systeem waarbij je je wapens bijvoorbeeld voorziet van Laser Sight of Hollow Point ammo.
Om kort te gaan: de co-op is een volwaardig en zeer uitgebreid onderdeel dat nog maar eens aangeeft hoe serieus en zorgvuldig Ubisoft omgegaan is met haar Splinter Cell legacy. En het belangrijkste: de co-op onderdelen zijn gewoon enorm leuk!



CELL

POWER UNLIMITED GOLD

JAN SPEELT DE COMEBACK VAN HET JAAR


Nieuw in Conviction is dat vijanden in doodsangst, zichtbaar alles laten lopen.




Die Irakezen hebben zulke oude militaire shit, dat je nog de meeste kans maakt met roestzoekende raketten.


Ik weet hoe die gast aan de vensterbank zich voelt. Mijn vrouw kijkt ook altijd dwars door me heen...

omzetten, sticky camera's op tactische wijze plaatsen, TL balken en lampen kapot schieten, zo veel mogelijk in het donker blijven, klimmen en klauteren langs relingen en ondersteboven hangen aan pijpen om vanuit die positie je vijand met een silenced gun neer te schieten... het kan allemaal nog steeds.

Groot verschil is dat áls je ontdekt wordt, je als een volleerd en supergetrainde NSA agent je mannetje staat en met brute close combat je staande weet te houden, en dat je door de nieuwe aanpak sneller en actievoller kan spelen. Van cover naar cover rollen en rennen gaat super slick, en als je de controls helemaal goed in je vingers hebt (dat duurt een dik half uur) dan heb je een enorm arsenaal aan mogelijkheden om je vijanden steeds weer te slim af te zijn.



> "SAM KWAM VAN VER, MAAR HIJ ZAG EN OVERWON."

VERDIEPING

Ik heb meerdere keren tijdens het testen missies opnieuw gespeeld. Dan begin ik bewust super stealthy door steeds alle lichtbronnen uit te schakelen, vijanden een voor een te besluipen en zo stil mogelijk te werk te gaan. Een tweede run koos ik dan voor de Jason Bourne style, waarbij ik snel van plek naar plek ging, onderweg vijanden overhoop knalde, gebruik maakte van cover en Last Known Position (het witte silhouet dat je achterlaat zodat je ziet waar de vijand denkt dat jij bent) en ook de omgeving als wapen inzette om chaos en paniek te creëren.

Deze diversiteit maakt Conviction meer dan ooit een game met een sandbox benadering, alleen dan wel binnen afgesloten ruimten want de game zelf is qua opzet nog steeds lineair. Echter, de ruime keuze hoe je wilt spelen, hoe je vijanden uitschakelt en welke wapens je upgrade, is een welkome toevoeging aan de serie.

Hetzelfde kan gezegd worden van het verhaal dat persoonlijker is dan ooit te voren. Sam is op zoek naar de moordenaar van zijn dochter en komt uiteindelijk in Washington terecht waar binnen de regering kwade krachten aan het werk zijn en je een groot complot dient te ontrafelen.

Sam heeft in dit vijfde deel veel meer diepgang gekregen net als de gameplay, en dat is niets minder dan prijzenswaardig.

CONCLUSIE

Splinter Cell: Conviction is een glorieuze comeback. Sam kwam van ver, maar hij zag en overwon.



JAN

SCORE 90

[illegible]

SPLINTER CELL: CONVICTION
XBOX 360 / PC
UBISOFT
AANTAL SPELERS: 1 - 2
OUT NOW

18



SUPER STREET FIGHTER IV

STEVEN VINDT STREET FIGHTER SUPER

In navolging van 2009 begint ook dit jaar met een Street Fighter release. Super Street Fighter IV zit vol met nieuwe content, en Steven heeft zijn arcardestick weer overuren laten draaien om te ontdekken of het hoge niveau van het vierde deel met deze update wordt geëvenaard.

Vorig jaar keerde Capcom terug naar haar roots, door met Street Fighter IV trouw te blijven aan de klassieke opzet die de serie zo succesvol heeft gemaakt. De gameplay bestond uit een interessante mix van elementen uit deeltje twee en drie, en was een eerbetoon aan 2D fighters in het algemeen. Tegelijkertijd werd ondubbelzinnig aangetoond dat dit type fightinggames zich nog altijd kan meten met de 3D tegenhangers van vandaag de dag.


Een spagaat, terwijl je staat, is vragen om een uitgescheurde naad!

NIEUWE STAGES

Met Super Street Fighter IV houdt Capcom ook de traditie in ere om een succesvol Street Fighter deel van een update te voorzien in plaats van een vervolg. Zo zagen we in het verleden ook een grote hoeveelheid updates binnen de SFII, SFIII en Alpha lijn.
In eerste instantie werd gesuggereerd dat de nieuwe onderdelen van SFIV middels downloadable content hun weg naar onze consoles zouden vinden, maar er is uiteindelijk toch voor gekozen om dit alles als een stand-alone titel uit te brengen. Maar laat je niet voor de gek houden door het feit dat dit 'slechts' een update is tegen een gereduceerde prijs. Ook voor iedereen die zich vol op SFIV heeft gestort, is er veel nieuws aanwezig; van subtiele tweaks tot stevige veranderingen. Zo is het hele zooitje opnieuw uitgebalanceerd, iets waar ik tijdens het spelen van een offline review code echter nog weinig van heb gemerkt. Een dergelijke onderliggende verbetering merk je dan ook pas als de echte pro's achter het stuur van hun favoriete personage kruipen.
Wat in ieder geval niet te missen is, zijn de vijf nieuwe stages, waaronder een Amerikaanse bouwplaats, een Koreaanse straathoek en een geheim laboratorium.

> "OOK 2010 IS HET JAAR VAN STREET FIGHTER!"

ULTRA'S

Los van de kleine tweaks en toevoegingen aan de bestaande moves, heeft iedereen een tweede Ultra cadeau gekregen. Aan het begin van de match kies je welke je wilt gebruiken, en zoals je begrijpt, heeft dit grote invloed op de manier waarop de personages spelen. Sommige vechters hadden Ultra's die gemakkelijk waren te landen, waardoor zij veelal meer werden gebruikt.



Te duur, onbetrouwbare ontwikkelaar, releasedatum uitgesteld... dan heb ik 't natuurlijk over de JSF niet over SSF.

De nieuwe Ultra's zijn altijd onderscheidend van hun tegenhanger. In het geval van de Shoto characters (zoals Ryu en Ken) is de kans groot dat als de eerste Ultra gebruikt maakte van een vuurbal, de nieuwe juist een opgevoerde versie van de uppercut of draaitrap is, om maar een voorbeeld te geven.
Omdat de Ultra's zo'n integraal onderdeel zijn van de manier waarop een personage speelt, is dit qua gameplay vernieuwingen de grote trekpleister (hoewel ik wat betreft mijn geliefde Gouken nog altijd de voorkeur geef aan zijn oorspronkelijke Shin Shoryuken).
Naast tegenstanders kun je al deze moves ditmaal eveneens loslaten op de klassieke Car en Barrel bonusstages, die na lange afwezigheid terugkeren. En met nieuwe online modes, zoals Team en Endless battles, moet de houdbaarheid nog verder worden vergroot.

UNLOCKED

Er is een meer dan respectabel aantal nieuwe personages aanwezig, en ditmaal hoeft er niets te worden gedaan om toegang te krijgen tot het volledige roster. Enkele vechters die toetreden tot het SFIV universum zijn afkomstig uit voorgaande delen, zoals Dee Jay, T. Hawk, Ibuki, Adon, Makoto en Dudley (hierboven). Final Fight veteranen Guy en Cody zijn eveneens aangetrommeld, en nieuwkomers Juri en Hakan, respectievelijk Taekwondo en olieworstel specialisten, zijn welkome toevoegingen die absoluut in de smaak zullen vallen.





CONCLUSIE

Het niet compatible maken van Super Street Fighter IV met het origineel is op het eerste gezicht een gewaagde keuze. En als je af en toe de game opstart om met wat visite een paar potjes te spelen, is deze update waarschijnlijk niet voor jou. Maar iedereen die ook maar enigszins serieus bezig is met het vierde deel, zal smullen van alle nieuwe content. Ook 2010 is het jaar van Street Fighter!


STEVEN

SCORE **92**

Ultra's landen en moves maken tot je erbij neervalt, uuuh... je tegenstander natuurlijk.

SUPER STREET FIGHTER IV
PS3 / XBOX 360
CAPCOM / BRIZAMILA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
16



GRAND THEFT AUTO IV EPISODES FROM LIBERTY CITY

WOUTER SPEELT EEN VETTE PORT

POWER UNLIMITED GOLD

De gecombineerde power van Johnny Klebitz en Luis Lopez vinden hun weg naar de PS3 en PC, op misschien wel de vetste expansion-disc ooit: Episodes from Liberty City. Weten de motorclub en de homo-bodyguard de overstap soepel te maken?

DE VETSTE GTA IV SITES
Voordat je deze Episodes gaat spelen, check dan eerst even de tien vetste GTA IV sites op PU.nl. Zoek op Features en typ in "GTAIV": de eerste hit is die hilarische shit!

Voor de nostalgiërs onder ons zijn de PlayStation en de PC nog steeds een beetje de thuisbasis van GTA. De serie vond zijn oorsprong op de PC met de topdown mafkezerij van deel 1 waarna het al snel de overstap maakte naar de PSX, een proces dat zich een jaar later herhaalde met deel 2. GTA III, dat nog steeds als de blauwdruk voor het huidige, immens populaire free-roaming genre beschouwd kan worden, werd zelfs eerst gelanceerd op de PS2 voordat het, in glorieus 3D, naar de persoonlijke computer kwam.
Pas bij de uitbreidingen van GTA IV kwam Microsoft met z'n hebberige klauwen en zei: 'Nu is het mooi geweest! Exclusiviteit zal de onze zijn! Uuuuh... tijdelijk dan.' En gelijk hadden ze, want als je de cash hebt dan moet je het laten rollen.

"MISSCHIEN WEL DE VETSTE EXPANSION-DISC OOIT."

EIGEN

Bovendien bleken zowel The Lost and Damned als The Ballad of Gay Tony meer dan zomaar een beetje extra content te zijn; het zijn beide volledige games met een eigen stijl, een eigen gevoel, een eigen reeks aan fantastische characters; hell, eigenlijk alles behalve een eigen stad!

DAMNED!

In The Lost and Damned neem je de gedaante aan van Johnny Klebitz, een lid van de motorclub The Lost, die een tijdje de leiding heeft genomen over z'n 'broeders' terwijl hun echte leider, Billy Grey, in de bak zat te brommen. Als deze weer vrij komt, volgt er een soort van powerstruggle tussen de twee, met Billy die het liefst de schedels wil pletten van iedereen die niet in z'n motorcluppie zit, versus Johnny die wat meer mellow is geworden en de zaken liever minder gewelddadig oplost.
Je doorloopt het toffe, maar vrij grijs getinte avontuur met veel geknal op concurrerende bendeleden en stoer gescheur op je chopper.
Hoewel ik het zelf wel wat lastiger vind om die lederen jongens net zo stoer te vinden als bijvoorbeeld een gangster met de stem van Ray Liotta, is de game zeker in het bezit van flinke Rockstar cojones.


Vrouwen móeten ook wel kunnen multitasken, anders waren ze hun hele leven alleen maar aan 't bellen.

GAY, MAAR TOCH NIET

De stijl in The Ballad of Gay Tony is volledig anders, kleurrijker en flashier, waarbij ook het verhaal en de missies een complete omslag maken naar veel humorvoller spektakel, bijna San Andreas-achtig.
Je bent Luis Lopez, een kooivechter meets Casanova die de persoonlijke assistent is van de grootste clubeigenaar in Liberty City, Anthony Prince.

Het feit dat deze Gay Tony homo is en Luis allerminst, zorgt er onder andere voor dat de twee een even ongebruikelijk als hilarisch team vormen. Smijt er nog een paar hilarische characters bij en je kunt wel zeggen dat TBoGT de grappigste GTA ooit is.

PORTDROOG

Deze twee toptitels gaan dus saampjes naar de PC en PS3. Ja, gevolgd door een punt inderdaad, want er zijn geen concessies gedaan noch dingen toegevoegd waardoor we gewoon met een gortdroge port te maken hebben.
Aan de ene kant is dat natuurlijk jammer want we weten allemaal dat Rockstar prima in staat is om er een serie sidemissions bij te smijten of op z'n minst een paar extra televisiezenders, maar waar zeiken we eigenlijk om? Ports komen en gaan, maar feit blijft dat mensen er blij van worden, ook al komen ze pas langs als alle hype verdwenen is. Toch trek ik er maar even een paar verplichte tienden af, simpelweg omdat er tijd verstreken is en omdat Rockstar graag geld verdient. Ach, er zijn slechtere redenen...


Dat deed JJ laatst ook in de Daihatsu van Maarten. En toen ging dat wagentje zomaar op z'n kant...


Volgens mij kun je die chopper al besturen met de PlayStation Move stick!

CONCLUSIE

Een port van twee fantastische episodes, niets meer, niets minder al heeft de PC (natuurlijk) wat strakkere graphics. Puntenafrek voor het feit dat arme PS3'ers en PC'ers moesten wachten, maar die kunnen ook meteen free-roamen als een dwaas. Alsof je een hele nieuwe GTA krijgt!


WOUTER

SCORE 91

Twee keer de helft = toch wel een uurtje of zestig.

GRAND THEFT AUTO IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY
PS3 / PC
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
OUT NOW

18



WWW.DISCOVERYCHANNEL.NL

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

STEVEN GAAT TEKEER ALS EEN BEEST

Jack Slate draait al een tijdje mee, hoewel bij velen geen belletje zal gaan rinkelen bij het horen van zijn naam. In 2002 maakten we kennis met deze stoere agent in het aardige origineel van Dead To Rights. Helaas deed een matig vervolg in 2005 de reputatie van Slate geen goed. Steven bekeek of Jack met Retribution nu wel zijn naam vestigen.

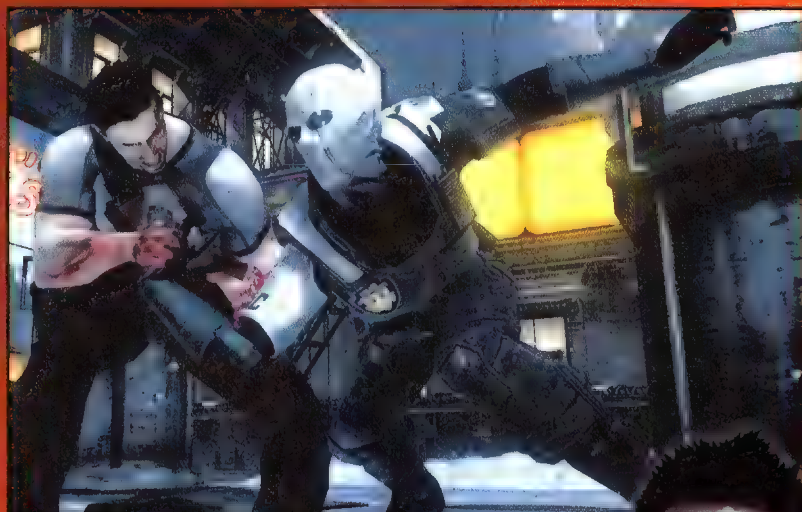
De meeste games hebben een gimmick. Het verschil tussen een goede en minder goede game is of je een bepaald spelelement ervaart als een losstaande gimmick of dat deze op natuurlijk wijze opgaat in het grote geheel.
Het originele Dead To Rights was in dat opzicht een grensgeval. De 'ontwapeningsmove' kon je inderdaad als losse gimmick betitelen, maar was uiteindelijk wel essentieel voor het succes van de game als geheel. Zonder de ontwapeningsmoves had de eerste Dead to Rights maar weinig indruk gemaakt. Het was dan ook stoer om vijanden met snelle handelingen van hun wapen te ontdoen, en hen daar vervolgens mee neer te knallen.
Ook in Retribution zijn het (los van de toevoeging van vermakelijke stealth levels) nog altijd de ontwapeningsmoves die de show stelen.

LEVEND SCHILD

Volatile Games heeft zo ongeveer alle bekende onderdelen van actiegames in Retribution gepropt. Je kunt dan ook beuken, knallen, sluipen en gooien als een dolle.

> "DANKZIJ HET RIJKELIJK VLOEIENDE BLOED VOELEN JE ACTIES BIKKELHARD AAN."

Zo kun je op vijanden afrennen om ze met lichte en zware combo's uit te schakelen of simpelweg er op los knallen met verschillende wapens (bij voorkeur vanuit dekking). Je kunt tijdens een ouderwetse knokpartij blokken en wegduiken, en als een vijand zich verdedigt, kun je met een Guard Breaker aanval zijn dekking openbreken met een harde uppercut. Daarnaast is het mogelijk een vijand vast te pakken om zo een aantal nieuwe aanvalsopties te openen. Los van het werpen of uitschakelen van jouw vastgegrepen tegenstander, kun je hem of haar tevens als levend schild gebruiken. Dit alles wordt aangedikt met contextgevoelige moves. Zo kun je (indien aangegeven als mogelijkheid) over objecten heen springen en iemand met een flying kick begroeten, of combo's afmaken met een extra harde trap of stoot, die in slowmotion wordt weergegeven.



(Door: **Lenny**)
De juiste curling-houding wordt er bij veel leerlingen hardhandig ingestampt.

SHADOW DANCER

Normaal gesproken zijn het ninja's die worden vergezeld door wolven en honden, en waarschijnlijk is Jack Slate dan ook een grote fan van de Shinobi serie, en heeft hij zijn trouwe viervoeter vernoemd naar de hond uit Shadow Dancer. Deze geweldige arcade game verscheen in '89 in de arcadehallen en was het vervolg op de klassieker Shinobi. Nu had je in die game geen levels waar je zelf met de ninjahond rondrende, maar je kon hem wel inzetten als wapen.
Het is waarschijnlijk mijn waardering voor Shadow Dancer die maakt dat ik een verband zie, maar ik vind het gewoon een leuke gedachte om mezelf wijs te maken dat de naam van de hond uit Retribution een subtiel eerbetoon is aan de klassieke game. Hoewel ik ook wel snap dat het feit dat de levels van Shadow gepaard gaan met stealth gameplay vermoedelijk een logischere verklaring is voor de naam van de hond.



(Door: **Vleesvuistdoos**)



YIPPEE-KI-YAY, MOTHERFUCKER

Het avontuur van Jack Slate, die in dit deel 'terugkeert uit de dood', speelt in en rond de fictieve stad Grant City en wordt gedeeltelijk in de vorm van een flashback verteld.
Realisme wordt overboord gegooid, in ruil voor wat extra testosteron en stoere praatjes. Jack Slate is een uit de kluiten gewassen stoere agent en lapt de regels volledig aan zijn laars, uiteraard altijd met alleen maar goede bedoelingen. John McClane 2.0 zeg maar, getuige de missie waarin je solo een wolkenkrabber doorploegt in een poging gijzelaars te bevrijden.

ONTWAPENEN

Maar zoals ik al zei, zijn de ontwapeningsmoves nog altijd de grote trekpleister. Als iemand zijn wapen van dichtbij op jou richt en je snel genoeg op de knop drukt, pak je het wapen op stijlvolle wijze af, en krijg je door meteen te schieten een headshot cadeau dat eveneens in slowmotion wordt getoond. Het afpakken van wapens en ze meteen tegen hun vorige eigenaar gebruiken, blijft vermakelijk.
Dankzij het rijkelijk vloeiende bloed voelen al je acties bikkelhard aan. Het subtiele korrelige filter zorgt ervoor dat de beelden nog beter tot hun recht komen.

VIRTUELE FRIKADEL

Toch zijn er subtiele minpuntjes die Retribution voor mij persoonlijk reduceren tot virtuele frikadel. Geen culinair hoogstandje maar onder de juiste omstandigheden evengoed zeer smakelijk, zolang je er maar genoeg mayo bij eet, en niet vergeet wat je aan het eten bent.
De besturing is namelijk bij vlagen redelijk clunky, en je hebt nooit het idee geweldige strategen tegenover je te hebben als gevolg van de simpele A.I. Zeker op lage moeilijkheidsstanden kun je onbezorgd door kogelregens heen sprinten en meerdere vijanden tegelijk met je vuisten te lijf gaan.
En hoe stoer en hard de moves ook zijn; als de besturing en vijanden je er continu aan herinneren een simpele game te spelen, blijft de ervaring beperkt. Leuk, maar beperkt.


(Door: **ShootingRavenger**)
Alleen met 'Rights' maak je iemand 'Dead'.


(Door: **Vaece**)
Tuurlijk blufte ik niet toen ik zei dat ik twee blaffers had!

MAN'S BEST FRIEND

Iets dat Retribution moet onderscheiden van vele vergelijkbare shooters en actiegames, zijn de levels waarin je de controle krijgt over Shadow, de trouwe viervoeter van Jack Slate. Deze stealth gameplay onderdelen behoren absoluut tot de betere van Retribution. Grafisch ziet Shadow er super gelikt uit, dankzij vloeiende animaties en een mooie glanzende vacht, dat in combinatie met het aanwezige filter voor fraaie beelden zorgt.
Dead To Rights is natuurlijk een meedogenloze serie, maar om vijanden met je tanden uit elkaar te scheuren is wel een nieuw hoogtepunt. Zeker als jouw vlijmscherpe tanden met volle overgave in het kruis van een vijand worden geplaatst, iets dat met liters rondvliegend bloed gepaard gaat. De animaties waarmee Shadow op zijn tegenstanders duikt, zijn allemaal even bruut.
Maar je kunt niet zomaar op alles en iedereen afrennen; stealth is de sleutel. Je kunt sluipen met Shadow, wat naast zijn houding ook het kleurenpalet verandert. Je kunt vijanden door muren heen zien en kleur geeft hun mate van alertheid aan.
Je kunt bewakers weglokken door te blaffen, verminkte lijken uit het zicht slepen, of met de Savage mode sprinten voor razendsnelle kills.
Al met al een welkome toevoeging aan de bestaande gameplay.

CONCLUSIE

De missies met Jack Slate bestaan uit redelijk hersenloze knallen en [illegible], en daar moet je maar zin in hebben. Toch maken de disarmmoves en [illegible] van de aanwezige [illegible] vermakelijk. Zeker in combinatie met de stoere stealth missies van Shadow.


STEVEN

SCORE **71**

Je hebt in Retribution slechts een Story mode om je mee te vermaken. Maar de mix van knallen, beuken, stoere disarm moves, het inzetten van Shadow, en soms zelf volledige controle krijgen over jouw trouwe viervoeter, zorgt er wel voor dat een tweede keer doorspelen allerminst saai is.

DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION
VOLATILE GAMES /
BANDAI NAMCO
PS3 / XBOX 360
1 SPELER
OUT NOW

18



JUST CAU

JJ is niet zo van de sandbox games. Te weinig geduld voor al dat heen en weer gereis. Dus als hij een hoog cijfer aan Just Cause 2 geeft, moet er wel iets heel speciaals aan de hand zijn...

Ik hou niet van sandbox games. Ik kan niks met die vrijheid, het maakt me onrustig. Ik wil niet zelf bepalen waar ik naar toe ga, met de kans dat ik een kwartier in een kut te besturen auto aan het rijden ben om uiteindelijk uit te komen bij een flutmissie.
Ik wil vanaf het begin aan de hand genomen worden, van hoogtepunt naar hoogtepunt. Van volvette actie naar doldriest drama. Games als van een konvooi, het wegbrengen van een pakketje of het praten met NPC's... ik haat 't! Het realisme en de traagheid van het echte leven ervaar ik al elke dag.
Waarom ik dan toch Just Cause 2 kreeg toegeworpen door redactiechef Jeroen? Omdat de game bol staat van dom geweld, en dom geweld en mijn persoontje, dat is nu eenmaal een perfecte combinatie.



Ook te midden van de heftigste chaos bleef hij cool. Hij was dan ook enkele jaren werkzaam geweest als conciërge op een basisschool in Spanbroek...

> "HEERLIJK EN ONGECOMPLICEERD ALS EEN MALLE TEKEER GAAN."

GTA en Crackdown boeiden me weliswaar de eerste uren omdat ze goed in elkaar staken en een interessant verhaal en coole personages kenden, maar daarna verloor ik al snel m'n interesse. Het tempo van een zandbak game ligt gewoon te laag voor mij, en veel van de typische opdrachten kunnen mij maar matig boeien. Die neppe races tegen de klok, het begeleiden

DON'T JUDGE A BOOK...

Ik heb de allereerste Just Cause uitgeprobeerd en me zeker vermaakt met de stuurse held Rico Rodriguez op het Caribische eiland San Esperito. Het zweven door de lucht, het jatten van voertuigen, het knallen met twee guns tegelijk... geinige shit allemaal. Maar de frustratie over de matig uitgewerkte besturing ging uiteindelijk overheersen en de opdrachten waren zowel visueel als qua actie dertien in een dozijn. GTA met een Latijns Amerikaans sausje erover en dan minder. Een slechte taco zeg maar.
Geen goede vooruitzichten voor Just Cause 2 dus, ook omdat developer Avalanche Studios maar weinig aan het basisconcept van de zandbakkert heeft veranderd. Nog steeds is Rico Rodriguez de grommende held. Nog steeds schijnt de zon in het spel met de eilandengroep Panua als lommerrijke plek waar alles zich afspeelt. Nog steeds fladdert en zweeft Rico door de lucht, nog steeds kun je met een bonte verzameling aan voer-, vlieg- en vaartuigen je gang gaan en nog steeds kun je twee guns tegelijkertijd afschieten.
Maar hebben we niet allemaal geleerd dat je een boek niet op zijn omslag moet beoordelen?


VOLGENDE KEER GA IK MAAR WEER GEWOON OP SNORKEL-EXCURSIE.

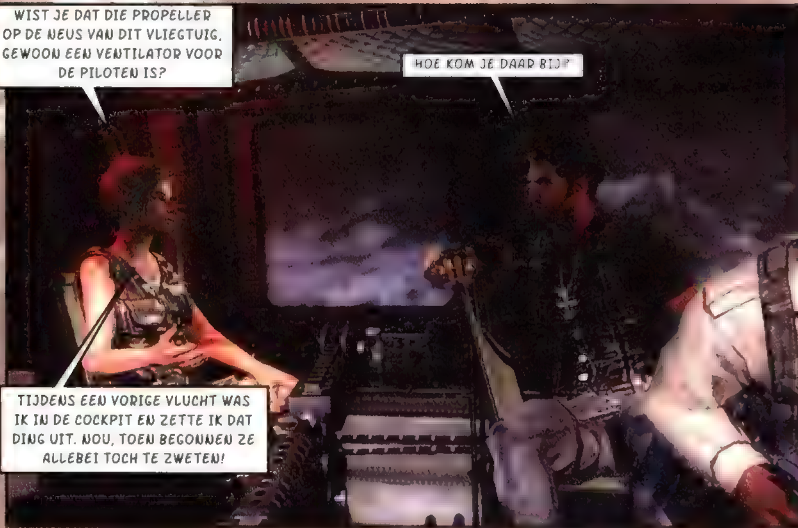
EVEN ADEMHALEN

Ik zal je in alle eerlijkheid vertellen dat Just Cause 2 in de eerste paar uur van mijn reviewsessie als een dolle stier op een mager zesje afstevende. Mijn eerste indruk was dat de game in alles niet meer dan een grafisch betere versie van de eerste JC was.
Het sturen van de wagens was nog steeds lastig omdat ze bij elke rem-actie als een dolle in het rond spinden. De grappling hook werkte lang niet altijd. De NPC's raakten je vaak terwijl jij ze niet zag en het reizen van de ene naar de andere opdracht duurde zelfs met een helikopter tergend lang.
Gelukkig was ik zo verstandig om het spel even opzij te leggen en een aantal maal diep adem te halen...
Want hoewel ik nog steeds van mening ben dat de besturing van de voertuigen niet al te sterk is, bleek ik er met wat oefenen best mee uit de voeten te kunnen. De auto-aim functioneerde bovendien lekker waardoor ik de CPU's goed trof, en toen ik eenmaal door had dat je de grappling hook echt secuur op iets tastbaars moest richten, kon ik het matige bewegen van Rico ook compenseren.
En zeg nu zelf: in GTA lopen, bewegen en sturen die gasten ook allemaal alsof ze drie liter zelfgestookte wodka op hebben. Sandbox games kennen nu eenmaal niet dezelfde motoriek en soepelheid

FLUTVERHAAL DELUXE

Ook het verhaal achter deel 2 is weer flinterdun. Rico Rodriguez heeft na de gebeurtenissen in de eerste Just Cause ontslag genomen bij de CIA, maar het verleden blijft hem achtervolgen. Zijn voormalige baas, Tom Sheldon, is er namelijk vandoor gegaan met miljoenen aan overheidsgeld en Rico wordt vriendelijk doch dringend verzocht hem op te sporen en te elimineren.
Maar... niet alles blijkt zo simpel te zijn als het op 't eerste gezicht lijkt.
Als de schrijver van dit meesterlijke plot Jean Cliché heet, zou ik het geloven...

SE 2





In het Frans heet een mitrailleur dus een 'Mitraillette'. Dan moet je op een Frans vliegveld dus nooit zeggen dat je alleen maar een pistolette bij je hebt.

WAT EEN BENDE

Panua wemelt van de bendes die allemaal naar jouw gunsten dingen. Door sloopwerk voor hen af te handelen, creëer je meer CHAOS bij de andere facties op het eiland. En je weet hoe belangrijk die chaos voor je is...

als een first-person shooter of een goede third-person action adventure.

AAN DE BAK

Pas toen ik dat aspect aanvaard had en me redelijk op mijn gemak over Panau bewoog, begon ik ook oog te krijgen voor al het fraais dat zich openbaarde op die duizend open vierkante kilometers. Want waar er in de omgevingen van de eerste JC niet veel te doen was, daar bulken alle eilanden van Panau nu van de actie. À la Far Cry 2 kom je langs de wegen om de haverklap wegversperringen en nederzettingen tegen waar je onder vuur wordt genomen. En omdat de A.I. van de CPU's sterk is en ze elkaar bij een aanval snel komen helpen, moet je keer op keer aan de bak.
En dat is ook de reden dat ik van Just Cause 2 hou ondanks dat het een zandbakkert is. Het draait in JC2 namelijk allemaal om CHAOS. De structuur van het spel is zo opgezet dat je pas na het verrichten van een bepaald percentage aan CHAOS (zie je in een meter) de factiemissies (zie kader) en de overall missies kunt unlocken.
Een briljante opzet die mij als ongeduldige asswhipe dwong het eiland te verkennen en CHAOS in de omliggende dorpjes aan te richten. Zeker weten dat ik anders in sneltreinvaart het hoofdverhaal van JC2 had afgewerkt en negentig procent van de lol van dit spel niet had gespot.

NIEUWE STANDAARD

En lol zul je hebben... als je van slopen houdt. Het ziet er niet alleen vet uit, maar elk dorp of stad in JC 2 heeft een 'vernietigingsmeter' die je met je sloopacties laat oplopen. De helft van de vernietiging veroorzaak je door kisten met geld en upgrades op te sporen, de andere helft door objecten als opslagtanks, watertorens en radiomasten op te blazen met veel kabaal en toffe explosies. Helemaal als je de vette tanks en helikopters inzet.
Ik durf zelfs te stellen dat deze "CHAOS structuur" de nieuwe standaard is voor het zandbakgenre.
En omdat de vijanden dit allemaal niet zonder slag of stoot laten gebeuren, ben je de hele tijd ingespannen aan het knokken en slopen. Waar ik in andere zandbakkers emotieloos de ene na de andere submissie afwerkte, daar voelde elk gemold dorpje hier als een overwinning. Ook motiveren de vette upgrades en nieuwe wapens (die je op de zwarte markt scoort) om door te buffelen, want je wilt toch met die dikke RPG aan het blaffen gaan.

ALS EEN MALLE

Avalanche Studios heeft het slim gespeeld. Ze hebben zichzelf en het spel niet al te serieus genomen, en gewoon een gigantische zandbak gecreëerd waarin je heerlijk en ongecompliceerd als een malle tekeer kan gaan.
En omdat de tegenstand steeds pittiger wordt, de actie fraai in beeld wordt gebracht en de plekken die je moet veroveren steeds grotesker worden, bleef ik doorgaan. En als je dat met een zandbak game bij mij teweeg kan brengen, dan heb je iets goed gedaan.



CONCLUSIE

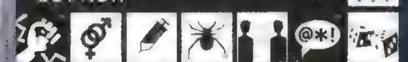
Hou je van dom geweld en ongecompliceerd slopen, en hoef je niet per se online, dan kan ik je Just Cause 2 aanraden. Voor mij de leukste zandbak waarin ik ooit gespeeld heb.


JJ

SCORE 83

Als je het zonnige Panau compleet naar de klote wilt helpen, moet je een dikke week boeken. En dat voor zestig euro; daar kan geen D-Reizen of Last Minute tegenop.

JUST CAUSE 2
XBOX 360 / PS3 / PC
SQUARE ENIX / EIDOS
1 SPELER
OUT NOW
18



BLAZBLUE

CALAMITY TRIGGER

STEVEN IS BLIJ

We kijken er al niet meer van op als wij in Europa extra lang moeten wachten op releases van 2D fighting-games. Maar net als Tatsunoko vs. Capcom, weet ook BlazBlue: Calamity Trigger uiteindelijk toch nog ons kleine landje te bereiken, tot grote vreugde van Steven.

Zoals ik in mijn review van King of Fighters XII al schreef, had ik na het spelen van Street Fighter IV wel weer zin in een goede 2D fightinggame die gebruik maakt van oude vertrouwde sprites.
Helaas wist genoemde titel mij niet te imponeren, maar nu is het dus de beurt aan BlazBlue om met hoogstaande 2D fighting-game actie te komen, ondersteund door schitterend getekende en geanimeerde personages.
Gelukkig heeft ARC System Works veel ervaring op dit gebied dankzij hun geweldige Guilty Gears games. BlazBlue is dan ook rijkelijk bedeeld met bizarre personages, over-de-top moves en schitterende sprites.
Op het aantal speelbare personages moet wel een beetje worden ingeleverd, aangezien we tegenwoordig gewend zijn uit meer dan twaalf personages te kunnen kiezen. Maar er is duidelijk gekozen voor kwaliteit boven kwantiteit, want alle vechters zijn uniek en origineel.

"SCHITTERENDE ANIMATIES EN STOERE PERSONAGES."

CREATIVITEIT

Met het rooster aan vechters beginnen we meteen met mijn favoriete element van BlazBlue. De creativiteit die je terugvindt in deze personages kan niet anders dan van Japanse hand zijn. Van de stoere ninja Bang en cyborg samurai Haku-men tot de reusachtige Iron Tagger, iedereen ziet er even stoer en interessant uit. Prijzenswaardig is dat hun aanvallen even divers zijn als hun voorkomen. Ieder personage heeft daadwerkelijk unieke en onderscheidende technieken, zoals een pop die je in de strijd gebruikt (zoals Kankeru uit Naruto), een staf die je in de grond kunt planten voor verrassingsaanvallen, of de bizarre entiteit Arakune die continu van vorm verandert. Mede dankzij de vloeiende en gedetailleerde animaties gaat het uitvoeren van de bonte mix aan combo's en specials nooit vervelen.

GUARD CRUSH

Los van de Drive techniek (zie kader) kun je met behulp van drie verschillende aanvallen, alle met variërende kracht, combo's opbouwen. Er zijn genoeg interessante chains te leren, en door het tegelijkertijd indrukken van de medium en zware aanvallen, kun je een worp uitvoeren.
Dit alles wordt aangevuld met enkele interessant klinkende spelelementen zoals de 'heat gauge' en 'guard crush', die respectievelijk worden gebruikt om specials uit te voeren of om door iemands verdediging heen te breken.

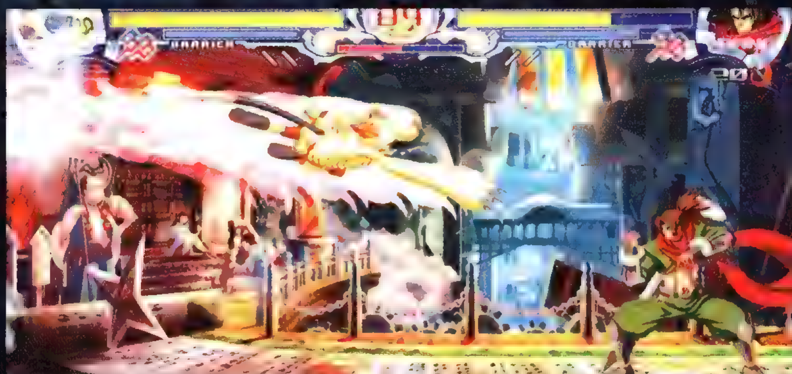
Het overgrote deel van de fighting-games gebruikt vier basisknoppen om de gameplay mee op te bouwen, en ook BlazBlue bewijst hier genoeg aan te hebben.
BlazBlue levert zo de ervaring die ik van King of Fighters XII had verwacht. Diepgaande 2D fightinggame actie ondersteund met schitterende sprite animaties en stoere personages.



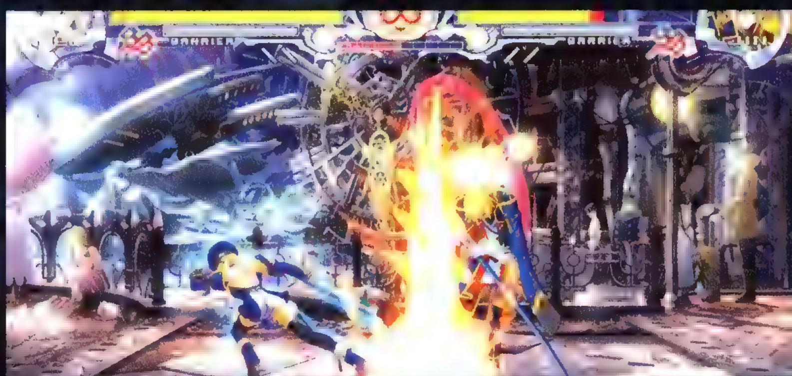
(door: DeGroteHenk)
Je moet ook nooit morphen met de x-ray als je barrier nog in beamstand staat...duh!



(door: thorkjield)
Gewoon een vriendelijk tikje onder de zak.



(door: evanG)
Die ooievaar heeft erge last van haaruitval.



(door: Hank)
Waarom geeft die halfnaakte toverchick zich niet op voor De Nieuwe Sloerie Geller?

LICENCE TO DRIVE

Naast de drie standaard aanvallen, en de combinaties die het indrukken van meerdere knoppen tegelijkertijd oplevert, heeft ieder personage een Drive aanval. Deze verschilt echter volledig per vechter en heeft grote invloed op de manier waarop deze spelen.
Bang's Drive aanval plaatst een emblem op zijn tegenstander per 'fire punch' die landt. Als je vier emblems hebt geplaatst, kun je ten koste van de mogelijkheid om te blokken extra snel en krachtig aanvallen. Carl kan tijdens zijn Drive aanval de controle nemen over zijn pop. Haku-men heeft een counter, Jin kan met zijn techniek vijanden bevriezen, terwijl Ragna leven van haar tegenstander steelt. Stuk voor stuk gevaarlijke aanvallen die grote invloed kunnen hebben op het verloop van een gevecht.



CONCLUSIE

Als Street Fighter IV je eerste aanraking was met de oude vorm van fightinggames is BlazBlue een mooie gelegenheid om verder dit genre in te duiken.

STEVEN

SCORE 87

Met een standaard Arcade mode, een alleraardigste Story mode (grotendeels bestaand uit lange geschreven discussies tussen personages) en natuurlijk de essentiële online mode is BlazBlue een lang leven beschoren.

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER
PS3 / XBOX 360
ARC SYSTEM WORKS / GAMEWORLD
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12



INFINITE SPACE

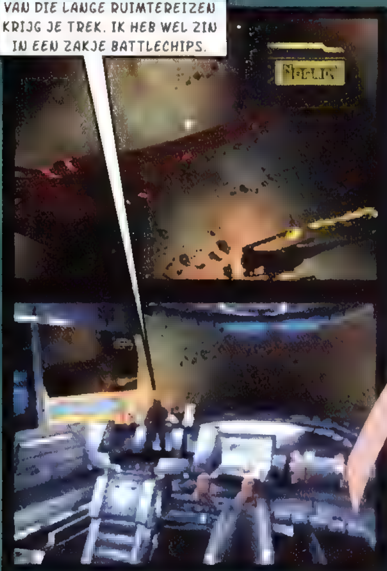
JURJEN REIST DOOR DE EINDELOZE RUIMTE

Sciencefiction, het is en blijft een genre apart. Hard aan de buitenkant, met al die hi-tech-toestanden en kolossale ruimteschepen. Zacht aan de binnenkant, waar meestal een filosofisch getint verhaal schuilt over mensen en menselijkheid. Zo ook in Infinite Space, de game die Jurjen op deze pagina bespreekt.

De harde buitenkant van Infinite Space is niet iets waar je zomaar even doorheen breekt, zeker niet als je geen liefhebber van het genre bent.
Infinite Space is vreemd, complex en bij vlagen frustrerend moeilijk. Toch is er vanaf het begin al genoeg voelbaar van de warme kern, een filosofisch getint verhaal over mensen en menselijkheid, om je te intrigeren en te motiveren.

STILSTAANDE PLAATJES

Yuri is een weeskind dat - ondanks een streng verbod op ruimtereizen - ervan droomt zijn thuisplaneet ooit te verlaten. Als snel komt hij in contact met Nia, een ervaren ruimtetante die Yuri onder haar vleugels neemt. Haar schip is het startpunt van de enorme vloot van verbouwbare ruimteschepen die je in de loop van het behoorlijk epische verhaal zult verzamelen.
Dit verhaal wordt geheel verteld via stilstaande plaatjes, geluidseffecten en portretten met dialogen. Gelukkig bieden de gevechten die je met je vloot gaat voeren wél veel visueel 3D-spektakel.





Ik zou maar uitkijken met die Yuri. Als cokesnuiver is ie natuurlijk ook dol op Infinite Spacecake.

STAR WARS BATTLE

Op het onderste scherm zie je de commandokamer en kies je je gevechtsacties, mits de gestaag oplopende Battle Gauge hiervoor ver genoeg is gestegen.
Na het kiezen van een actie zie je op het bovenste scherm - bijvoorbeeld - van dichtbij hoe je kanonnen knetterend worden opgeladen, of hoe je schip een paar treffers krijgt te verwerken.

> "EEN TOT LEVEN GEWEKTE JONGENSDROOM."





Ik wilde bij deze game eigenlijk geen bijschriften maken. Het wordt al snel geiul in de ruimte...

Het werkt goed. Mede door de hoge moeilijkheidsgraad (een soms gemene mix van rock-paper-scissors en trial-and-error), opzwepende orkestmuziek en indrukwekkende ruimteschepen had ik regelmatig het gevoel in een Star Wars battle te zijn beland.

ONTSPANNING

Ander sterk punt is het imposante aantal modules dat je als tetrisblokjes in de blauwdrukken van je schepen kunt slepen om allerlei kwaliteiten ervan te verbeteren.
Zo kun je bijvoorbeeld de wapensystemen, schilden en motoren van je schip aanpassen. Maar er zijn ook minder voorspelbare opties, zoals ontspanningsmogelijkheden voor je personeel. Dit houdt ze tevreden en uitgerust, met als concreet voordeel dat je Battle Gauge sneller oploopt. Misschien is het passen en puzzelen met modules wel het leukste, origineelste en sterkste aspect van het spel.

ZEER LINEAIRE WEG

Minder sterk aspect is de zeer lineaire weg die je door de ruimte moet volgen. Oké, er zijn veel, heel veel planeten, en je mag helemaal zelf kiezen waar je naartoe vliegt, maar het verhaal gaat steeds pas verder als je precies op de juiste plaats met precies de juiste persoon hebt gepraat.
Soms rest je niets anders dan elke planeet nog maar een keer te bezoeken om de dialogen te lezen die je al tien keer had gelezen, totdat je op dat ene zinnetje stuit dat het verhaal een stapje verder helpt.
Een nogal zwakke en soms irritante vorm van spelontwerp, die bovendien niet past bij de belofte van vrijheid die een game met de titel Infinite Space wekt.



ARTISTIEK

Infinite Space is typisch zo'n game die in eerste instantie niet als commercieel product maar als artistieke droomverwezenlijking is bedoeld. Niet zo gek als je bedenkt dat het een co-productie is van Nude Maker (bekend van Steel Battalion) en Platinum Games (bekend van MadWorld en Bayonetta).

HARTVERWARMEND

Maar het is een beperking waar mee te leven valt en die misschien zelfs te rechtvaardigen is, aangezien een teveel aan vrijheid om 'je eigen verhaal te vormen' het verhaal zoals het in Infinite Space wordt verteld onmogelijk had gemaakt. En dat verhaal, dat biedt alles waar je als liefhebber van sciencefiction warm voor loopt.
Wie als jongetje wel eens naar de sterrenhemel heeft gestaard en ervan droomde met een eigen ruimteschip de Aarde te verlaten, wie op een regenachtige zondagmiddag wel eens peinst over de rol van de mens in de eindeloze ruimte, zal net als ik vele hartverwarmende momenten beleven in Infinite Space.
Dat is Infinite Space: een tot leven gewekte jongensdroom met uiteindelijk behoorlijk wat filosofische diepgang.



CONCLUSIE

Infinite Space is een titel die tot de verbeelding spreekt en verwachtingen schept. Die verwachtingen worden niet allemaal waargemaakt, maar de belangrijkste wel: dit is een episch sciencefiction avontuur dat elke speler die het aandurft nog lang zal heugen.



SCORE 76

Vijftig tot honderd uur, afhankelijk van hoezeer je je laat meeslepen door het voltooien van side quests en puzzelen met modules.

INFINITE SPACE
DS
NUDE MAKER / PLATINUM GAMES / SEGA
1 SPELER
OUT NOW

12





WARIOWARE D.I.Y.

JURJEN MAAKT GAMES

Alweer een WarioWare, je zou er bijna van gaan zuchten. Totdat je begrijpt dat deze WarioWare compleet anders is dan alle vorige delen in de serie. Jurjen vertelt hoe het zit.

Links in beeld springt een grote zwarte aap op en neer, rechts zie je een blonde vrouw. Of eigenlijk alleen haar gezicht. Wat moet je doen? Je hebt vier seconden om het te bedenken en te doen. Misschien gebeurt er iets als je op de aap tikt? Welkom in de wondere wereld van WarioWare D.I.Y. Als je al eens eerder een game in de serie hebt gespeeld, weet je natuurlijk al een beetje wat je kunt verwachten. Toch is dit keer alles anders.

VINGER IN NEUS

De titel geeft het al weg, je gaat dit keer doe-het-zelven. Niet alleen zelf spelen, maar zelf spelletjes maken, en die uitwisselen met vrienden en familie via draadloze communicatie of het internet, het kan allemaal.

Natuurlijk staat Nintendo geen vrij verkeer van microgames toe. Want als mensen varianten mogen verzinnen op reeds aanwezige spelletjes waarin je een vinger in een neus moet steken of een druppel vloeistof in het oog van een vrouw moet laten vallen, dan weet je wel wat er gebeurt. Daarom moet je vriendcodes hebben uitgewisseld om spelletjes te kunnen ruilen.

(Door: MarcusMaximus)
U wilt hier diagonaal oversteken naar de halve kilo Edammer...mag dat?

Daarnaast kun je je microgames inzenden voor de maandelijkse thematische wedstrijden die Nintendo organiseert. De winnende spelletjes worden wél voor iedereen downloadbaar.



(Door: Jippon)
Microsoft laat proefballonnetjes op voor Paint op de DS.

GOED BEHAPBAAR

Maar goed, je hebt die game gekocht, je hebt er zin in, en dan. Dan ga je eerst naar de uitgebreide interactieve tutorial waarin je - aan de hand van een discussie tussen Mona en Wario - de fijne kneepjes van het microgames maken worden bijgebracht. Je leert hoe je het Paint-achtige programma gebruikt om achtergronden en animaties te maken, hoe je objecten kunt laten bewegen, hoe je reacties en winvoorwaarden in kunt stellen, en hoe je zelfgemaakte muziek en geluidseffecten aan je spelletje toe kan voegen.

Dat klinkt knap ingewikkeld, maar het werkt allemaal verbluffend eenvoudig. De menu's zijn helder, met duidelijke icoontjes en een uitgekiend aantal opties die de creatieve geesten onder ons desgewenst kunnen combineren om diepere mogelijkheden te ontdekken.

AAP EN VROUW

Het eenvoudigst is het om een van de voorgeprogrammeerde spelletjes te kiezen, en daar wat dingen aan te veranderen of van over te nemen.

Maar daarin schuilen niet de werkelijke fun en verdiensten van deze game. Die zitten 'm namelijk in het feit dat het met dit programma dus echt mogelijk is om in een kwartier of half uurtje vanuit het niets een goed werkende microgame te produceren. Tenminste, zo lang deed ik gemiddeld over de zes spelletjes (muziek niet meegerekend) die ik tot nu toe heb gemaakt.

WARIOWARE D.I.Y. SHOWCASE
Wil je de microgames die je op je DS maakte ook op tv spelen? Dat kun via de Wii, als je tenminste (tegen betaling van 800 Nintendo Points) de WiiWare-titel WarioWare D.I.Y. Showcase hebt gedownload.





(Door: Lenny)
Met Wariowhore weet de DS ook eindelijk de harcore achterban aan zich te binden.



(Door: Azrha)
Wat een kort lontje zeg.

De mooiste vind ik mijn spelletje met die grote zwarte aap en die blonde vrouw.

Als je op de aap tikt wanneer hij zich precies tegenover het gezicht van de vrouw bevindt, stopt hij met springen en strekt hij zijn arm om de vrouw een bloem te geven. De vrouw moet blozen en de speler heeft gewonnen. Eind goed, al goed. Of had je van mij iets anders verwacht? ✪

> "BINNEN NO TIME VANUIT HET NIETS EEN GOED WERKENDE MICROGAME PRODUCEREN."



CONCLUSIE

WarioWare D.I.Y. laat je met verrassend weinig middelen eindeloos veel dingen maken, en is dan ook de enige doe-het-zelf-game die ik ken waarin je én volkomen vrijheid geniet je eigen spelletje te maken én waarin dit eenvoudig en soepel genoeg verloopt om er in een kwartier mee klaar te (kunnen) zijn.


JURJEN

SCORE **85**

Als je het leuk lijkt zelf microgames te maken en uit te wisselen, kan je hier maanden mee zoet.

WARIOWARE D.I.Y.
DS
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 SPELER
30 APRIL 2010



ALLEEN MAAR TIKKEN!
Grootste minpunt is dat je alleen maar microgames kunt maken en spelen die je voltooit door tegen het scherm te tikken. Je kunt dus geen gebruik maken van slepende of blazende acties. Als je bedenkt dat de spelletjes zo eenvoudig mogelijk gecreëerd moeten kunnen worden en ook op de Wii speelbaar moeten zijn, is de keuze begrijpelijk. Maar het blijft voelen alsof er iets ontbreekt.
Hou er overigens sowieso rekening mee dat in deze game alles draait om het maken van je eigen microgames. Als je daar niet van houdt, biedt de game te weinig content en nieuws om een aanschaf te rechtvaardigen.

DRAGON AGE
ORIGINS - AWAKENING

POWER UNLIMITED GOLD

WOUTER ZAG DAT HET GOED WAS

In den beginne schiep BioWare het grootste deel van Ferelden, en Wouter zag dat het goed was. Op de zevende dag plantte BioWare een hof in Ferelden, tegen het noorden, en daar mocht de Mensch opnieuw op avontuur. En BioWare zeide: daar zij Awakening! En Wouter zag wederom dat het goed was.

Wakker worden, Fienix! Dacht je dat je op je gemak aan de Antivian Milk Sandwich kon likken!? Nee, mijn trouwe rogue dwerg, die al meer dan duizend uur wezens heeft lopen backstabben en lek schieten: je bent nog lang niet klaar met het lamschoppen van de Darkspawn. Op de PC kon ik mijn avontuur vrolijk voortzetten met m'n vertrouwde, heldhaftige uk, maar op de save-game-loze 360 maakte ik een totaal nieuw character aan, die meteen tot level 18 gelanceerd werd.
Hoe of waarmee je ook speelt: Awakening is zonder meer een voortzetting van Dragon Age en geen nieuwe start, waardoor ik n00bs maar even doorverwijs naar Den Beginne. Want na een paar voorzichtige 'warmdraai battles' krijg je olietankers aan vooral Darkspawn op het pad van je party, en al na een paar uurtjes spelen, moet je de eerste Dragonlings afmaken die snel gevolgd worden door Drakes en Dragons. En dan weet je dat die shit aan is.

NIET VOOR NIETS DA BOSS

De Darkspawn zijn, na de dood van de Arch-Demon, zich aan het reorganiseren en gaan daarbij slimmer dan ooit te werk. Er is zelfs een pratende afvallige van de Golden City gesignaleerd!
Je main character is de Knight-Commander van de Grey Wardens, de big chief van alles wat Darkspawn-achterste doormidden klieft en het is dus aan hem/haar om een stokje te steken voor deze zorgwekkende kwestie.
Je rekruteert Grey Wardens en trekt het nieuwe gebied The Arling of Amaranthine in (ligt in het hoekje boven Denerim) om het ork-achtige gespuis te elimineren. Maar je moet je dit keer ook behoorlijk met politieke zaken bezighouden in je thuisbasis Vigil's Keep, want je bent de eigenaar geworden van een aardig stukkie land, en natuurlijk hebben deze bestuurlijke beslissingen invloed op de rest van het verhaal. Dit is per slot van rekening Dragon Age!

SPEEL D'R MAAR MEE

Hoewel je niet horizontaal kunt gaan met je groepsgenoten, zijn er verder nauwelijks concessies gedaan in Awakening. Na level 20 krijg je een paar nifty nieuwe skills (waardoor je action bar wel erg vol wordt, trouwens), er zijn per class minstens twee nieuwe, spannende specializations te verdienen, je kunt aardig wat nieuwe soorten armor (waar je ook runes voor kan maken) en wapens vinden en je kan je brein weer breken over een paar moraliteitschuddende beslissingen. Het verhaal en de persoonlijkheden van je groepsgenoten halen misschien net niet de impact van het origineel, iets wat denk ik ook te maken heeft met de lengte van dit avontuur (wat overigens deels goed gemaakt wordt door een grotere dosis humor) maar voor de rest is Awakening waardig als een dolle. Dragon Age heeft een prachtige Dragonling gebaard.

"DRAGON AGE HEEFT EEN PRACHTIGE DRAGONLING GEBAARD."


Hij begon er steeds slechter uit te zien nadat hij door een homoseksuele draak was gebeten. Het was duidelijk dat hij was besmet met het Dragon Aids virus.

DOOSLOOS
Vraag me niet waarom, maar om een of andere reden kan je Awakening voor de PS3 alleen downloaden en is er geen disc-versie van beschikbaar. Spijtig voor de PS3-bezitters die van doosjes houden (en wie houdt daar niet van, hè -knipoog-) maar wil je deze lekkere uitbreiding spelen, dan zal je dus MB's moeten vrijhouden.






Het was zeer gevaarlijk werk om krijsende draken wat minder vals te laten schreeuwen. Het waren dan ook echte helden die het beroep van dierenstemmer durfden uit te oefenen.

CONCLUSIE

Awakening is geen expansion, het is een explosion van alles wat je lekker vindt aan Dragon Age... en niet zo zuinig ook. Hoewel je geen characters zult ontmoeten met de overtuigingskracht van een Morrigan en het verhaal je lichtelijk op het puntje van je stoel zal zetten in plaats van je eraf te blazen, kan je weinig meer verlangen van een uitbreiding.


WOUTER

SCORE 91

25 uur haal je wel, jij RPG-slet!

DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING
XBOX 360 / PS3 / PC
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
OUT NOW

18



RESONANCE OF FATE

Op de TGS 2009 was Steven zeer geboeid door de beelden van Resonance of Fate, maar vanwege de presentatie in het Japans bleef voor hem nog veel onduidelijk. Na het spelen van de Europese versie weet Steven inmiddels precies wat de bedoeling is, nou ja, precies...



STEVEN GAAT VOOR HARDCORE

Laat ik gelijk beginnen met een waarschuwing: deze game is hardcore en zeker niet geschikt voor beginnende RPG spelers. Je loopt tegen een muur van gameplay elementen op die voor een extreem hoge leercurve zorgen. Ik heb de gehele tutorial moeten doorlopen en zelfs toen worstelde ik nog met enkele onderdelen.

SPECTACULAIR

Het verhaal speelt zich af in een grote toren die is opgebouwd uit zeshoekige blokken. Door tijdens gevechten 'energy hexes' te verzamelen, kun je onbekende delen van de map invullen en verkennen.
De gevechten bestaan uit een mix van realtime en turnbased elementen, zoals het geval is bij vrijwel iedere JRPG vandaag de dag. Je hebt drie personages in jouw team en kunt hen per ronde met behulp van een Action Gauge verplaatsen en laten aanvallen. Klinkt simpel, maar daar komt nogal wat bij kijken. Zwaarden en magie zijn nergens te bekennen en alles draait om spectaculair in beeld gebrachte vuurgevechten.

WAPENS LEVELEN

In Resonance of Fate zijn het niet de personages maar de wapens die je levelt. Hoge levels vertalen zich naar extra 'charges' die je aan een aanval kunt toekennen. In plaats van één ring die om jouw doel heen verschijnt als je richt, kun je deze meerdere keren door laten laden om zo extra schade aan te richten. Ook kun je met behulp van verschillende Item Cases en Magazines extra effecten aan jouw wapens toevoegen.

HERO ACTIONS

De verschillende typen vuurwapens richten twee soorten schade aan. Machinegeweren zorgen voor Scratch Damage (in blauw weergegeven), terwijl de overige wapens Direct Damage veroorzaken. Scratch Damage moet overigens nog wel geactiveerd worden met gelijk daaropvolgend Direct Damage.
Soms is er een Leader gemarkeerd en kun je alle vijanden in één keer uit de weg ruimen door deze specifieke vijand uit te schakelen. Je kunt stil staan en knallen (eventueel vanuit tijdelijke bunkers) maar de echte vette aanvallen voer je uit met behulp van Hero Actions. Binnen het afgebakende terrein kies je een punt waar het personage in kwestie op de automatische piloot naar toe gaat rennen, om vervolgens tijdens deze sprint zelf aanvallen uit te voeren. Je kunt springen en vanuit schitterende animaties blijven vuren, of al rennend en glijdend over de grond knallen.

> "ZEKER NIET GESCHIKT VOOR BEGINNENDE RPG SPELERS."

COMBINATIES

Echt interessant wordt het pas als je combinaties gaat maken. Je kunt vijanden de lucht in schieten en dan met behulp van een timing game een extra aanval verdienen. Een voorbeeld is de Smackdown combo waarmee je een vijand lanceert, om deze achterna te springen en vanuit de lucht weer naar de grond te knallen. Nogmaals, al deze aanvallen voer je uit terwijl jouw personage op de automatische piloot naar een aangegeven punt rent.
Het hoogtepunt is de Tri-Attack. Door met een personage tussen twee teamgenoten heen te rennen, bouw je Resonance punten op. Als jouw hele team deze punten heeft vergaard tijdens een gevecht kun je ze in een driehoek laten rennen, die wordt bepaald door hun huidige locatie, en ze tegelijkertijd op de omsingelde vijand laten knallen.

DOORGESLAGEN?

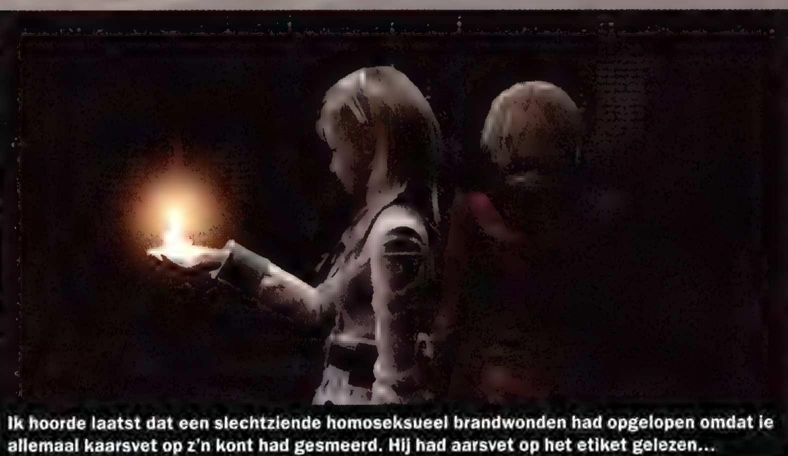
Is Tri-Ace, de gevestigde studio verantwoordelijk voor de Star Ocean games (maar ook titels als Valkyrie Profile en Infinite Undiscovery) nu volledig doorgeslagen met hun steampunk avontuur Resonance of Fate? Wat mij betreft niet, want iedereen die de moeite neemt door het zware eerste uur heen te worstelen, zal zien hoe snel je je de gameplay eigen maakt.



Het schijnt dat er in deze game ook gewapende dieren voorkomen, zoals een geweerwolf en een kogelbekdier.



Ik maak heel vaak bijschriften terwijl ik op m'n kop sta, maar toen ik het probeerde bij het schrijven van een boek, ging m'n hoofdstuk.



Ik hoorde laatst dat een slechtziende homoseksueel brandwonden had opgelopen omdat ie allemaal kaarsvet op z'n kont had gesmeerd. Hij had aarsvet op het etiket gelezen...

CONCLUSIE

Gameplay die niet alleen spetterend oogt, maar ook diepgaand en vernieuwend is. Hardcore gamers only!



STEVEN

SCORE **80**

Resonance of Fate is een super diepe RPG en alleen het bevatten van de gameplay kost al de nodige tijd. En voordat je ieder zeshoekig hoekje van de toren Basel hebt verkend, ben je tientallen uren verder, zoals het een goede RPG betaamt.

RESONANCE OF FATE
PS3 / XBOX 360
TRI-ACE / SEGA
1 SPELER
OUT NOW



ASSASSIN'S CREED II: BATTLE OF FORLI & BONFIRE OF THE VANITIES

Ondanks dat Jan als groot AC-fan beschouwd mag worden, is hij toch wat teleurgesteld in de twee recente DLC pakketten. Download om oud ijzer?

Beide DLC pakketten (respectievelijk geheugenblok 12 en 13 van de Animus 2.0. dat in de volledige game nog corrupt was) komen voor een prikkie op de markt, maar Ubisoft had er beter aan gedaan ze te combineren en dan (wellicht) iets meer te vragen, want ze hebben op zichzelf staand namelijk maar weinig om het lijf.



FORLI

Vooral voor de eerste DLC, Battle of Forli, kan ik maar weinig enthousiasme opbrengen. De focus ligt zwaar op combat en die komt slordig en gehaast over. Het idee is dat de twee brute beruchte Orsi broers de stad Forli hebben ingenomen en dat jij die weer moet herveroveren. Daarnaast dien je een dief te achtervolgen, guards neer te hakken en mag je ook nog een keer met Leonardo's vliegmachine zweven, maar dat is meer een minigame dan dat het verweven is met de overall verhaallijn.
En dat gevoel hou je sowieso bij Battle of Forli. Het voegt heel weinig toe en de missies heb je in een dik uur afgerond.

BONFIRE

Bonfire of the Vanities daarentegen is een stuk interessanter. Het verhaal en de politieke context zijn dan ook veel beter ingebed in het AC universum. Zo neemt Ezio het op tegen de ultraconservatieve priester Girolamo Savonarola.
De locaties zijn fraaier en de gameplay is meer AC II, dus minder focus op het inhakken op soldaten, maar meer rennen en klauteren over daken, het beklimmen van nieuwe torens, het ombrengen van notabelen en een verdieping van de verhaallijn.
Bonfire duurt ook een stukje langer dan Forli; het is alleen een beetje jammer dat Ubisoft bewust plotgaten heeft weggelaten en dat je daarom bijna verplicht bent beide DLC's aan te schaffen.
Voor de PC gamer die fan is van Assassin's Creed is dit allemaal geen issue. De grafisch superieure versie van AC II is inmiddels uit en daar zijn deze twee DLC pakketten al bij ingesloten. Maar de PS3 en Xbox 360 bezitter die er over denkt de DLC's aan te schaffen, moet zichzelf eerst nog maar eens heel goed achter de oren krabben. Bonfire of the Vanities is nog wel het overwegen waard maar Battle of Forli is dat absoluut niet.

CONCLUSIE

De DLC vult plotgaten en kent interessante momenten maar alleen Bonfire kan beklijven.

FORLI: SCORE 50

BONFIRE: SCORE 70

JAN

Battle of Forli is in nog geen anderhalf uur bekeken, Bonfire of the Vanities duurt beduidend langer.

ASSASSIN'S CREED II DLC
PS3 / XBOX 360
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
18

ECHOSHIFT

Jan zit de laatste tijd zo vaak in het vliegtuig onderweg naar press-events dat zijn handhelds overuren maken. Hij had Echoshift dan ook al bijna uitgespeeld toen Jeroen belde of hij die PSP game wilde reviewen.

Met Echochrome leverde Sony een lastige maar intrigerende puzzel-game af. De minimalistische vormgeving en de vele variaties op de 'Escher'-achtige puzzels vielen echter niet bij iedereen in de smaak. Echoshift is een vervolg op of beter gezegd een spin-off van Echochrome. Nog steeds loods je de uitdrukkingsloze personages van A naar B en deze keer doe je dat in 2D sidescrolling speelvelden. Het is zaak gekleurde hendels om te zetten zodat poortjes/bruggen zich openen en andere poortjes/bruggen zich sluiten.
Nieuw is echter het element tijd: je kunt de puzzels alleen oplossen als je binnen een bepaalde tijd de finish haalt. Meestal lukt dat echter niet, en daarom krijg je hulp van 'je schaduw', Echo genaamd; een poppetje dat voor je uitloopt en al jouw handelingen herhaalt.


Op zich wel grappig: een Echo die jou uit de put haalt...

LASTIG

De eerste twintig puzzels zijn nog wel te doen maar daarna begint je hersenpan spontaan te koken. Tientallen hendels, ravijnen en vallen dienen zich aan, en voor sommige puzzels zul je soms de hulp van wel negen Echo's moeten inroepen.
Je moet dus echt goed plannen voordat je aan een puzzel begint, anders ben je hetzelfde level tig keer opnieuw aan het spelen. Dat overkwam mij regelmatig en ik had af en toe dan ook de sterke neiging om mijn PSP als frisbee te gebruiken. Zeker wanneer meerdere schaduwvormen van jezelf door de levels heen lopen, wordt overzicht houden en timing behoorlijk lastig.

TE VEEL

Echoshift is een game voor mensen die wat te bewijzen hebben. Het is vaak meer werken en jezelf pijnigen dan fun. Bovendien kunnen de echte freaks nog meer uitdaging vinden door per level uitdaging 2 (vind de sleutel) en uitdaging 3 (zet een betere tijd neer) succesvol af te ronden. Je begrijpt denk ik wel dat ik uitdaging 2 en 3 bij vrijwel alle puzzels aan me voorbij heb laten gaan, want dat werd me echt een beetje te veel van het goede.

CONCLUSIE

Echoshift is als honderd kilo bankdrukken voor je hersenen. Pittig en uitdagend, maar ook veel trial & error. Ben je graag het slimste ventje of meisje uit de klas, dan is Echoshift echt iets voor jou.

SCORE 75

JAN

De 63 breinbrekers houden je wel even zoet. Zeker als je per puzzel ook nog eens de tweede en derde uitdaging wilt halen.

ECHOSHIFT
PSP
SONY
1 SPELER
OUT NOW

MONSTER H

Een spel met draken, dinosaurussen en andere monsters. Een spel waarin je kunt jagen, vissen en vlees kunt braden. Een spel waarin je onder barre omstandigheden moet zien te overleven. Dat klinkt als een spel voor echte mannen. En dat is het dan ook, volgens Jurjen.

Eigenlijk hoeven wij mannen tegenwoordig niet zoveel meer te doen om te overleven, maar onze instincten zijn er nog helemaal op gericht. In onze genen sluimeren de instincten van de wildeman. De man die met zijn concurrenten moest vechten voor zijn bestaan. De man die zijn dagelijks eten moest verdienen door te jagen en te verzamelen.
Vechten, jagen en verzamelen... is het vreemd dat dit precies de dingen zijn die wij moderne mannen graag doen in de games die we spelen?

DE RUIMTE

Hoewel de moderne man veel heeft gewonnen, heeft hij ook wat verloren, namelijk de ruimte om te doen wat zijn genen hem vertellen. Gelukkig is die ruimte er in games weer gekomen.

Je staat er misschien niet bij stil als je jaagt op die ene achievement, per se alle muntjes wilt pakken of met een grote grijns je laatste vijand slacht, maar je doet gewoon wat je genen je vertellen te doen. Daarom voelt het ook zo fijn.
Bij Capcom, de scheppers van Monster Hunter Tri, hebben ze dat volgens mij goed begrepen.



(door: **Marijn-star**)

FUCKING FANTASTISCH

In Monster Hunter Tri leef je het leven van de wildeman. Je moet grondstoffen verzamelen, jagen op monsters, hun onderdelen gebruiken en combineren met die grondstoffen om sterker te worden. Ondertussen is het de kunst te voorkomen dat je van jager in prooi verandert.
Ik heb het in de preview van vorige maand allemaal al geschreven. En sindsdien heb ik er alleen maar meer plezier in gekregen en ben ik nog dieper onder de indruk geraakt van de schier eindeloze mogelijkheden die het spel biedt.
Toch kon ik het pas na het spelen van de online-multiplayer volmondig zeggen: dit is fucking fantastisch.

VERVELENDSTE MOMENTEN

Soms probeerde ik het wel eens, als ik genoeg had van het slachten van het kleinere gespuis: zo'n heel groot en gevaarlijk monster in mijn eentje vellen. Zo'n monster waar ik eigenlijk nog niet klaar voor was.
Nog even mijn zwaard upgraden, maximale aantallen slijpstenen en medicijnen in de buidel, en dan dertig minuten lang hakken op zo'n kreng, zoekend naar zijn zwakke plekken en proberend zijn gedrag en aanvallen te doorzien.
Uiteindelijk bezweek dan niet het beest, maar mijn wildeman.
Dat zijn toch wel de vervelendste momenten van het spel: als je na een half uur spelen weer terug bij af bent en dus geen millimeter bent opgeschoten.

JUBELKRETEN

Maar toen kwam dus eindelijk dat moment dat ik online kon gaan, zodat ik het eens met andere spelers kon proberen.
Eerst deden we het met z'n tweetjes, en werden we keihard afgeslacht. Toen deden we het met z'n viertjes, en werden we weer keihard afgeslacht. Maar een lol dat we hadden!

DE ONLINE-MULTIPLAYER WERKT PERFECT (WAARSCHIJNLIJK)

De online-multiplayer van Monster Hunter Tri is gratis en werkt geheel (dus inclusief het vrije babbelen en schelden via Wii Speak) zonder vriendcodes. Dat is al lekker natuurlijk. En ook voor de rest kon ik geen dingen ontdekken die mogelijk afbreuk doen aan het online-spelvertier.
Na het kiezen van je personage kies je simpelweg voor de optie City (in plaats van Village, de singleplayer-basis), en je bent online. Via een van de tientallen City Gates (elk met ruimte voor honderd spelers) maak of kies je een City (elk goed voor vier spelers) die je vergezeld kunt laten gaan van rekruterende teksten als 'Rare Material Search', 'Hunting and Chatting' (hier kun je mij vinden!) of 'Arena Battles'. Vervolgens moeten de vier spelers een Quest overeenkomen, en kan de jacht beginnen.
In de versie die ik speelde, verliep het spelen met z'n viertjes perfect, geheel zonder haperingen, alsof ik de singleplayer speelde.
Dus lijkt het erop dat die nieuwe Europese servers van Nintendo hun werk doen. Al weten we dat natuurlijk pas zeker als ze binnenkort duizenden jagers tegelijk moeten dragen.



HUNTER TRI



(door: **InsaneEric**)



(door: **Sjenk**)



Afgeslacht worden is gewoon niet zo erg als je het samen met anderen beleeft en er gezellig over kunt kletsen. En ik kan ze nóg horen: de jubelkreten die door mijn kamer schalden (via Wii Speak) toen dat smerige beest dan eindelijk bleef liggen om nooit meer op te staan!

HIJ GORGELT

Misschien had je het al begrepen, maar de game komt pas echt tot leven als je de online-multiplayer speelt. Helemaal als je daarbij Wii Speak gebruikt om met je collega-wildemannen te communiceren. "Hij zit in gebied 7, wat doe jij in gebied 2?", "Pas op, hij gorgelt! Als hij gorgelt gaat hij met gif spugen!", "Jongens, ik moet nu toch echt even mijn zwaard slijpen, kan iemand misschien een val zetten?", "Ah nee, die kutvliegen moeten opkutten, kutterdekut, waarom moeten ze mij altijd kutten", "Blaas maar op die toeter om hem te lokken, dan hak ik zijn staart eraf!".

Echt, wat een fun is dat, samen monsters jagen en constant joelen, roepen en vloeken. Daarbij steekt de singleplayer ineens wel wat saai en eenzaam af.

EXTRA DIMENSIE

Zou ik de game alleen voor de singleplayer hebben gekocht? Ja, ik denk het wel. De wereld van Monster Hunter Tri spreekt mij erg aan. Het is een bijzondere wereld. Capcom noemt het zelf een 'levend en ademend ecosysteem', dat vind ik wat overdreven, maar de gedragingen van de monsters zijn wel degelijk zeer veelzijdig, geloofwaardig en interessant. Het is leuk om door werelden vol van die monsters te trekken, steeds sterker te worden, en steeds meer kennis over die beesten en tactieken op te doen.

Maar al deze aspecten krijgen dus écht een extra dimensie wanneer je ze samen met anderen beleeft.

PRATEN

Aan het begin van deze review noemde ik drie dingen die onze voorouders moesten doen om in de wildernis te overleven, namelijk vechten, jagen en verzamelen. Daar wil ik nog één ding aan toevoegen: samenwerken. Of eigenlijk twee, want naast de samenwerking is communicatie met andere spelers ook een essentieel deel van de Monster Hunter Tri-ervaring.



(door: **3BoL4**)
Als ik nog één zo'n addertje onder het gras vind, ben je een dooie pier. Dat staat als een aal boven water!

Er zijn zo waanzinnig veel slimme foefjes en tactische mogelijkheden in het spel verstopt, dat er een wereld voor je opengaat als je je ervaringen met andere spelers deelt. En dat is nog leuk ook, natuurlijk. Het verbroedert. Je krijgt zin elkaar hard op de schouders te slaan. Zoals mannen onder elkaar dat graag doen.

Dus ook al kun je in je eentje Monster Hunter Tri best overleven, je hebt dit fenomeen pas écht beleefd als je de fun met anderen hebt gedeeld, man.

CONCLUSIE

[illegible] spelwereld vol geloofwaardige [illegible] helemaal compleet te maken.

JURJEN

SCORE **88**

[illegible]

MONSTER HUNTER TRI
Wii
CAPCOM / NINTENDO
1 - 4 SPELERS (ONLINE) / 1 - 2 SPELERS (SPLITSCREEN)
23 APRIL 2010

16

FINAL FANTASY I EN II

Volgens Jeroen valt er te weinig "RPG-igs" te spelen wanneer hij aan het forenzen is. Was hij effe blij dat ie vorige maand zowel Final Fantasy I als II uit de Appstore kon hengelen.

Zo, dat was weer ouderwets genieten zeg! Natuurlijk heb ik zo'n beetje alle remakes van FF I en II al gespeeld maar dat weerhield mij er niet van om in de trein op weg naar de redactie weer eens effe lekker te grinden.
Dat is deze keer helemaal ideaal omdat je nu gewoon overal kunt saven. Geen geklooi dus meer met savepoints maar gewoon één druk op de menuknop van je iPod Touch en hups de game maakt een tussentijdse save. Ideaal zeg ik je!

HETZELFDE

Natuurlijk is de game vrijwel hetzelfde als alle andere remakes. Er is dus geen fluit veranderd aan het verhaal, alleen zijn de graphics een beetje opgepoetst (vergelijkbaar met de PSP versie) en vanzelfsprekend heeft de game touch-controle. Dat is overigens wel behoorlijk wennen omdat je nu ook de menugestuurde gevechten met je vinger zult moeten besturen. Dit betekent dat je eerst kiest wat je precies wilt doen en daarna op welk slachtoffer je je uit gaat leven. Je kiest dus bijvoorbeeld een aanval en daarna je tegenstander, of je kiest zwarte magie, de spreuk en daarna het slachtoffer.
Dat is vooral wennen omdat je je vinger nu moet verplaatsen, daar waar je normaal alles met je richtingstoets deed.



RETRO

Voor de rest zijn beide games 'the same old shit', maar dat is helemaal niet erg want zoals het oude Japanse spreekwoord zegt: "Beter je fietst op oud wijf en leert, dan je fietst niet". En zo is het maar net, want ondanks het feit dat we hier te maken hebben met een game die je opa nog gespeeld heeft in de loopgraven tijdens de Eerste Wereldoorlog, voelt het nog steeds goed.
FF I en II zijn typisch games die met de tijd alleen maar beter worden. Nou ja, dat is overdreven want beter worden ze natuurlijk niet, maar ze zijn nog steeds erg tof. Zeker wanneer je je de pleuris verveelt op het station omdat de trein weer eens vertraging heeft.
Final Fantasy I en II is Retro met de hoofdletter R, en in dit geval smaakt die retro ook ouderwets goed.

CONCLUSIE

Het is ouwe shit, maar speelt zo lekker dat ik me er uitstekend mee vermaakt heb op m'n iPod Touch.

JEROEN

SCORE 70

Tachtig uur als je ze alle twee achter elkaar wilt uitspelen.

FINAL FANTASY I EN II
IPOD TOUCH / IPHONE
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

STREET FIGHTER IV

Jeroen gaf altijd als excuus voor het feit dat Steven in Street Fighter IV zijn kont schopte, dat ie er nu eenmaal te weinig tijd in kon steken. Maar ineens was daar de iPod Touch versie, en nu is het dus uit met de smoesjes, toch?

Hoezo heb ik geen excuus meer als ik van Steven verlies? Ik heb absoluut nog een excuus, en nog wel een goede ook: de iPod Touch versie heeft namelijk maar acht personages in z'n rooster, te weten: Abel, Guille, Blanka, Chun-Li, Ryu, Ken, Dhalsim en M. Bison. Echt, met zo'n beperkte keuze, ga ik nog steeds aan het kortste eind trekken wanneer ik het op zou nemen tegen Steven. Die gast speelt immers dagelijks urenlang met ieder mogelijk personage om zijn skills te optimaliseren.

DUIM

Natuurlijk mag je deze iPod versie niet vergelijken met de game die je op je console met een arcadestick speelt. Grootste probleem is dat je linkerduim weinig tot geen feedback krijgt wanneer je moves uit probeert te voeren. Gelukkig is er wel een extra hulpmiddeltje in het leven geroepen dat het uitvoeren van de Fireballs, Dragonpunches en Whirlwindkicks uitermate makkelijk maakt, en dat geldt ook voor het uitvoeren van de Ultra's en de Supers.



Als die Chun-Li op de grond sodemietert, kun je wel spreken van een dijenkletser.

NOG GEEN ACHT EURO

Zoals je begrijpt is deze versie van Street Fighter IV een soort dumbed down versie van zijn grote broeders, maar dat maakt de game nog niet slecht! Met deze game haal je absoluut een voor de mobiel bijzonder goedgeoliede fighter in huis (of in de trein, bus of vliegtuig).
En vergeet daarbij niet dat je deze Street Fighter ook nog eens tegen een vriend/vriendin kunt spelen middels Bluetooth. Daarbij loopt de game ongelooflijk soepel en ziet het er met name qua graphics bijzonder fraai uit.
Maar ook voor de leunstoelninja, de lonesome fighter om het zo maar te zeggen, valt er genoeg te doen. Naast het simpel uitspelen van de game kun je ook nog de dojo mode doorspelen waarin je verschillende challenges moet zien te voltooien. En dat allemaal voor het luttele bedrag van zeven eurootjes en negenennegentig cent!

CONCLUSIE

[illegible]

JEROEN

SCORE 80

Hier ben je wel een paar weken zoet mee.

STREET FIGHTER IV
IPOD TOUCH / IPHONE
CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

DOWNLOADABLE GAMES

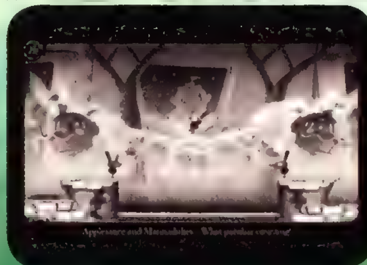
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

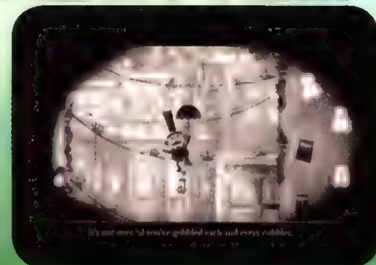
THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

XBOX 360 XBOX LIVE ARCADE XBOX 360 XBOX LIVE ARCADE

Kun je je nog de laatste Ratchet and Clank herinneren en dan met name de Clank gedeelten? Inderdaad, die stukjes waarbij je Clank's bewegingen moest opnemen en afspelen om puzzels op te lossen. Meneertje Winterbottom doet namelijk ook zoiets, alleen neem je nu met slechts één druk op de knop de dingen op en door de knop los te laten, speel je ze af. De puzzels worden uiteraard steeds complexer en je zult dan ook steeds meer kloontjes op je scherm moeten toveren om alle taarten in het speelveld te bemachtigen.

Wat met name in het oog springt, is het artistieke stijltje van de game, waarbij slechts geschreven tekst en een stoffig muziekje het geheel aankleden. De zwarte verticale lijnen die in beeld verschijnen, versterken nog eens het idee dat je naar een stomme film zit te kijken.





800 MS POINTS **SPELERS** 1 **SCORE**

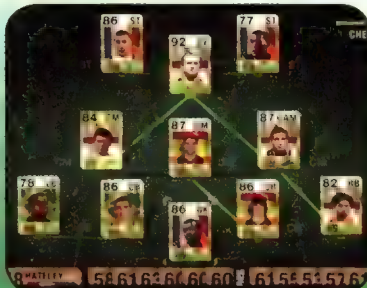


FIFA 10 ULTIMATE TEAM

XBOX LIVE / PSN

Vorig jaar verscheen Ultimate Team ook al en dat was een redelijk goede game. De '10 versie' is hier en daar aangepast en de eerste zaken die opvallen, zijn het weglaten van de 'power-up'-achtige kaarten en het beter doorvoeren van de team spirit. Spelers met dezelfde nationaliteit of die in dezelfde league spelen, zullen elkaar beter aanvoelen. Ook kun je nu meerdere teams beheren, waardoor je makkelijker je spelers kunt verkopen. Verder is het natuurlijk weer ouderwets spelers verzamelen en te koop aanbieden via het veilingsysteem.

Daarnaast zijn er nieuwe pakketjes geïntroduceerd; zo heeft iedere kleur een extra pakket. Deze zijn iets duurder maar hebben wat meer zeldzame kaartjes. Andere nieuwigheid is dat je nu diverse kampioenschappen af kunt werken waar je extra munten mee binnen kunt harken.





400 **SPELERS** 1 - 2 **SCORE**



BORDERLANDS: THE ARMORY OF GENERAL KNOXX

XBOX LIVE / PSN / PC

Op level 37 kan je eindbaas The Destroyer van Borderlands al in de pan gehakt hebben, dus is een beetje extra content om de overige 13 levels vol te pompen met XP geen overbodige luxe.

Daarvoor hadden we al The Zombie Island of Doctor Ned maar de derde DLC van deze RPG-shooter is blijkbaar zo groot dat de levelcap meteen verhoogd wordt naar (wait for it) 61!

Daarvoor word je losgelaten in stukken woestijn (geen verrassing daar) die door snelwegen met elkaar verbonden zijn, waar je met gloednieuwe wagentjes overheen kunt raggen.

Knoxx bevat eigenlijk alles wat je van een DLC mag verwachten op nieuwe skills na, maar wat ons vooral beviel waren de verse cinematics die de missies op fijne wijze aan elkaar plakken en de freaky Drifters, die veel weg hebben van de Striders uit Half-Life.





800 **SPELERS** 1 - 4 **SCORE**

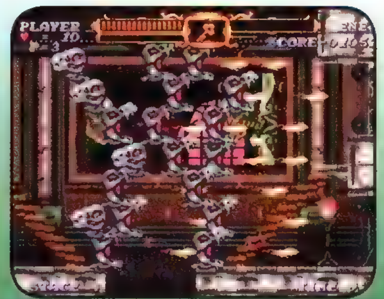


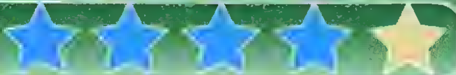
CASTLEVANIA: THE ADVENTURE REBIRTH

WIIWARE

Nee, dit is geen opnieuw uitgebrachte klassieker. Het is een nieuwe game, gemaakt in de stijl van de oude Castlevania's. De 16-bit Castlevania's om precies te zijn. De basis was weliswaar Castlevania Adventure (Game Boy) maar daar is zoveel van afgeweken dat de game meer weg heeft van Castlevania IV (SNES) en Dracula X (Turbografx-16).
Verwacht geen 'Metroidvania' met één grote spelwereld, maar een kasteel dat je stage voor stage doorloopt.
Gelukkig bieden die stages genoeg verborgen gangetjes en alternatieve routes om avontuurlijke gevoelens op te wekken, en daar dragen de typische Castlevania-muziek en sfeervolle beeldeffecten ook zeker aan bij.
Een mooie game voor mensen die zijn opgegroeid in het 16-bits tijdperk en wel weer eens iets nieuws in die stijl willen spelen.



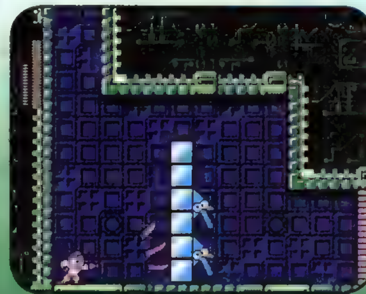
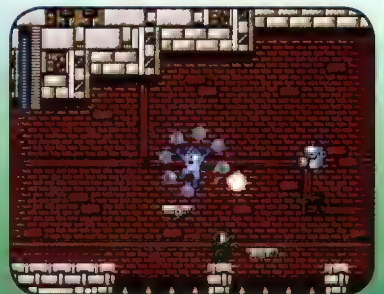


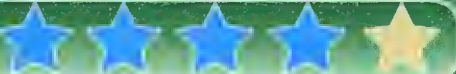
1000 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE


MEGA MAN 10

PLAYSTATION STORE / XBOX LIVE ARCADE / WIIWARE

Nee, dit is geen opnieuw uitgebrachte klassieker. Het is een nieuwe game, gemaakt in de stijl van de oude Mega Mans. De 8-bit Mega Mans om precies te zijn.
Het is dezelfde opzet als bij de voorganger Mega Man 9, die we overigens nog steeds niet uitgespeeld hebben.
Gelukkig is deeltje 10 een stuk gemakkelijker, tenminste op de stand Easy die wij voor het gemak maar even kozen.
Ook op andere fronten bevalt 10 ons iets beter dan 9. De komst van Proto Man is welkom, de levels lijken net iets speelser van opzet, de robots en power-ups zijn een tikje toffer, en de muziek is meer dan mega.
Een mooie game voor mensen die zijn opgegroeid in het 8-bits tijdperk en wel weer eens iets nieuws in die stijl willen spelen.

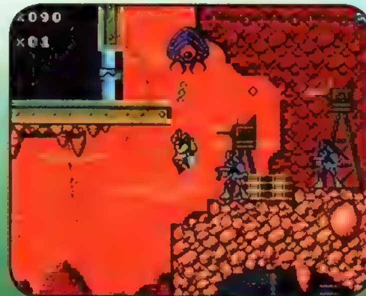
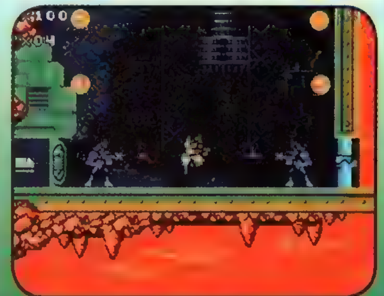



1000 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE


DARK VOID ZERO

DSiWARE

Nee, dit is geen opnieuw uitgebrachte klassieker. Het is een nieuwe game, gemaakt in de stijl van de oude Dark Voids. De 8-bit Dark Voids om precies te zijn.
Nu is de grote grap natuurlijk dat er helemaal geen oude Dark Voids bestaan, al probeert Capcom de grap vol te houden door je voorafgaand aan je spelsessie via de microfoon van je DS in een NES-cassette te laten blazen.
Qua feitelijke gameplay maakt Dark Void gelukkig geen grappen. Het is een diepe, moeilijke actieplatformer die doet denken aan Metroid, Contra en H.E.R.O. en gek genoeg niet voor die games onderdoet.
Een mooie game voor mensen die zijn opgegroeid in het 8-bits tijdperk en wel weer eens iets nieuws in die stijl willen spelen.

500 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE


FLIGHT CONTROL

DSiWARE

Kijk eens aan, een opnieuw uitgebrachte klassieker. Misschien is Flight Control zelfs wel de eerste iPhone game die de naam klassieker verdient. Het mag dan een simpel concept zijn, vliegtuigjes laten landen, het bleek verslavend genoeg om de hele PU-redactie midden 2009 wekenlang bezig te houden.
De DSi versie is voor ons dan ook een beetje mosterd na het droge broodje kaas, maar als je het spel nog niet kent, is dit absoluut een leuke game om op je DSi te downloaden.
Het lijntjes trekken van vliegtuigen naar landingsbanen gaat zelfs wat preciezer met de stylus, waarbij je zicht op de actie ook minder wordt geblokkeerd dan bij gebruik van de klassieker onder de besturingsmethoden: de vinger.
Wij hebben de 238 alweer gehaald, nu jij nog!




500 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE


COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
UITGEVER Martin Smelt
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

21% Natuurlijk niet de seksscène in God of War III spelen.

7% Inzien dat nu goede games ook al in juli en augustus uitkomen, we eigenlijk nooit meer op vakantie kunnen.

10% Ons wat ongemakkelijk voelen als we Modern Warfare 2 opstarten.

9% Een beetje opgewonden raken van het gerucht dat Gears of War 3 en Killzone 3 in 2011 heads on zullen gaan.

13% Bekvechten over de materie: Move: cool of niet cool? Volgende afspraak: Project Natal.

8% Hotel zoeken voor de E3. Na die tien jaar hebben we ze zo'n beetje allemaal wel gehad.

11% Beseffen dat de vraag 'wie wil er met Tiger Woods spelen?' inmiddels een hele dubbelzinnige is.

8% Concluderen dat je met een 76 als score dus geen Infinite Space krijgt in dit nummer.

7% Voorjaarsgriepje oplopen vanwege het iets te optimistisch inschatten van de lente.

6% Broekriemen verstellen vanwege lunchen met Speculoos, Marshmellow Fluffy, Funky Vlokkies en Berehapsalade.

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Jan vliegt de laatste tijd zo achterlijk vaak naar het buitenland, dat de industrie er inmiddels over denkt om gezamenlijk een klein privé-Cessnaatje voor Meijroos aan te schaffen. Dat is goedkoper.

★ Een tijd terug riepen we allemaal dat Uncharted 2 qua Hollywood vermaak een standaard had neergezet in de game-industrie die niet snel meer overtroffen zou worden. En zie daar, God of War III walst er overheen alsof het niets is. Het geeft goed aan dat de industrie steeds volwassener begint te worden en steeds beter personeel en tools voorhanden heeft. We zetten daarom ook liever al ons spaargeld op rood in het casino dan opnieuw een voorspelling te doen tot wanneer God of War III de standaard zet.

★ Wii Motion Plus, Move, Project Natal... dat wordt straks hard werken op de E3 met al dat gewapper.

★ Het was natuurlijk de maand van Activision en Infinity Ward. Bobby Kotick en de zijnen kregen vanuit de gamercommunity een dikke bak stront over zich heen gekiepeerd vanwege het ontslaan van de twee creators van Modern Warfare 1 en 2. Maar wat nu als Modern Warfare 3 straks beter is dan deel 2?

★ Er komt tegenwoordig zoveel DLC uit, dat je er een compleet blad mee kan vullen. DLC heeft wat dat betreft de toekomst. Maar nu STEAM erg goed draait en services als OnLive en GAKAI in juni beschikbaar zullen zijn in de VS, hoe noemen we de games dan die we in z'n geheel kunnen downloaden? Dat is toch ook downloadable content?

★ Super Street Fighter IV is toch wel een beetje een aparte game. Je neemt je oude game, gooit er een paar nieuwe karakters bij en hoppa Super Street Fighter IV en een dikke Gold Award. Normaal wordt zoiets gedist als zijnde 'melkie-melkie', maar in dit geval dus niet. Laten we het er op houden dat we een calcium tekort hadden.

★ GTA is een van de vetste franchises in de industrie, maar nu GTA Liberty City na zo'n beetje alle consoles en mobiele telefoons die er zijn, ook nog op de PS3 gereviewed moest worden, zijn we er wel een beetje klaar mee.

★ Maar liefst drie vette hardcore games voor de Wii in één nummer. Dat moet een record zijn...

DROL VAN DE MAAND

BOBBY KOTICK

Weinig negatieve uitschieters deze maand qua games, dus konden we in alle eerlijkheid geen Drol van de Maand aanwijzen. Hoewel... waar staat geschreven dat De Drol van de Maand altijd een game moet zijn? Als je als CEO in conflict komt met je twee meest succesvolle en briljante medewerkers, en er niet in slaagt tot een oplossing te komen. Als je het tweetal vervolgens ontslaat, waardoor je een van de tofste franchises uit de gamegeschiedenis in acuut gevaar brengt. Als je zelf toegeeft dat je soms best wel een lul bent... dan ben je wat ons betreft een enorme drol!





PRIJSVRAAG

MONSTER HUNTER TRI

In samenwerking met Nintendo mogen we een aantal vette prijzen weggeven van de game Monster Hunter Tri.
Heb jij een monster in huis? Vang 'm dan en maak er een toffe foto van.
Onder de leukste/origineelste inzendingen, verdelen we:
Monster Hunter Tri Classic Controller Pro Pack (2x)
I am a Monster Hunter t-shirt (2x)
Monster Hunter tas (2x)
Decokit voor Wii Monster Hunter Tri (2x)

stuur je foto naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Monster Hunter

Postbus 3389
2001DJ Haarlem
o.v.v. Monster Hunter

PRIJSVRAAG



VEILING VAN BIJZONDERE GAMESHIT

Eind april introduceren de mannen achter budgetgaming.nl een veilingsite voor games en game-items die je niet zomaar overal kunt kopen. Denk aan spullen als een houten Guitar Hero gitaar, een Resident Evil 5 tas, een levensgrote figurine... alles is mogelijk. Het concept is zo opgezet dat er elke 24 uur een nieuwe veiling online komt.
Eens in de zoveel tijd zijn er ook nog eens de Right2Playdagen (waar ook wij van de PU aan meewerken) waar extra exclusieve goodies te scoren zijn en de opbrengsten ook nog eens naar het goede doel gaan.
Klinkt dit tof? Meld je dan als een speer aan op budgetveiling.nl voor de Budgetveiling nieuwsbrief, dan krijg je dagelijks als eerste de informatie over de nieuwste veiling.

TO DO LIST

- ONS SCHRAP ZETTEN VOOR WEER EEN SHITLOAD AAN VETTE GAMES. VAN UFC 2010 TOT LOST PLANET 2 EN VAN ALAN WAKE TOT SPLITSECOND: VELOCITY... WE WILLEN HET ALLEMAAL SPELEN. ZIJN DE ECHTE SCHIJT-GAMES SOMS UITGESTORVEN?
- ALVAST BOEKEN VOOR DE E3. DAT LIJKT VROEG, MAAR HET WORDT ER DIT JAAR EENTJE HOOR! ZELFS ALS ALLE BOOTHBABES IN BURKA RONDLOPEN. HEEL VEEL DIKKE NIEUWE GAMES EN NATUURLIJK EEN NIEUWE DS, EEN XBOX 360 SLIM EN MISSCHIEN ZELFS DE AANKONDIGING VAN EEN NIEUWE PSP.
- PIJNLIJK VOOR RACE-PURIST JJ, MAAR IN SPLITSECOND: VELOCITY EN BLUR HOEVEN DE REMPEDALEN EN HET STUUR EEN STUK MINDER PRECIES GEBRUIKT TE WORDEN. EEN BEETJE ZOALS DE RIJBEWIJSLOZE JJ ZELF RIJDT ALS IE IN EEN ECHTE AUTO ZIT.
- DE NIEUWE PRINCE OF PERSIA MOET DEZE MAAND UITKOMEN, MIN OF MEER TEGELIJK MET DE FILM. VOLGENS KENNERS WORDT DE FILM DRIEMAAL NIKS. ZOU IN DAT GEVAL DE OMGEKEERDE REGEL GELDEN: DUS DAT DE GAME DAN HEEL GOED IS?
- NA 145326 KEER UITSTEL GAAN WE EINDELIJK MET RED DEAD REDEMPTION AAN DE SLAG. WE ZIJN INMIDDELS OOK WEL EEN BEETJE KLAAR MET JEROEN EN DIE EEUWIGE COW-BOYHOED VAN 'M. EN OOK DAT GESPUUG IN DE KWISPEDOOR WERKT NIET ECHT VOOR ONS. ALS JEROEN NET ZO SLECHT FRAGT IN EEN SHOOTER ALS MIKT MET Z'N KWAT, DOET HIJ DRIE DAGEN OVER HET UITSPELEN VAN MODERN WARFARE 2.
- MISSCHIEN DAT STARCRAFT 2 EINDELIJK REVIEWABLE IS, WANT ZO LANGZAMERHAND GAAT DE GAME OP VOOR HET WERELDRE-CORD 'PREVIEWS IN EEN GAMESBLAD'.
- WAT IS DAT TOCH MET DE Wii EN DIE NAMEN VAN GAMES? ROOGOO TWISTED TOWERS, FRAGILE: FAREWELL RUINS OF THE MOON, CHRONOS TWINS DX. ZITTEN ZE DAAR TE VEEL AAN DE GHB...

- JAN VLOOG HALF AMERIKA DOOR EN SPEELDE MET SWTFU II, TC, TF WFC EN LSW TCW! WTF?
- HEREN, WAT DOET DAT PAARD HIER IN DE GANG?
- JAWEL JJ, ONTKEN MAAR NIET DAT MUSCLE MARCH OP JE LIJF GESCHREVEN IS.
- JEROEN, WIE DENK JE BANG TE MAKEN MET DAT SPIEGELTJE, DIE ZWEEP EN DIE KNOFLOOK?
- DE HELE REDACTIE IS IN ORANJE SFEREN. BEHALVE NATUURLIJK DIE ENE CHAGRIJNIGE BOER DIE NIET VAN VOETBAL HOUDT.
- ZOU HET LUKKEN? BLUR EN SPLIT/SECOND: VELOCITY TEGENOVER ELKAAR ZETTEN?
- MAARTEN, HEB JE MAFIA II EINDELIJK KUNNEN SPELEN?
- EN KIJK DAN OOK DELIJK EVEN NAAR DE NIEUWE SONIC!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 198 LIGT 21 MEI IN DE WINKELS

CHICK VAN DE MAAND

TRIP HEET ZE EN ZE SPEELT EEN BELANGRIJKE ROL IN ENSLAVED, ZOALS JE OP PAGINA 24/25 HEBT KUNNEN LEZEN. IN DE GAME HEEFT DEZE PITTIGE TANTE HOOFDROLSPELER MONKEY TOT HAAR SLAAF GEMAAKT MET ALLE GEVOLGEN VAN DIEN. "ACH", ZEI ED, "IK VOEL ME THUIS OOK REGELMATIG HET SLAAFJE VAN M'N VROUW, MAAR ALS DIE ER ZO UIT ZOU ZIEN ALS DIE TRIP, GEEF IK MET PLEZIER DE HELE DAG POOTJES, HOOR".

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

SPLINTER CELL: CONVICTION







PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/PowerUnlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste beta-codes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

kissedbyanan0
#PuTwit Dragon Age: Origins hoort echt thuis in het Walhalla van de RPG's Lekker oldschool Bioware met fantasy in een gigantische wereld

Chendoyen
#PUtwit Socom, leuke game, lekker knallen, geen verhaal, wel lekkere RPG mode. Nu alleen nog keer mooi verhaal en beetje moeilijk maken....

Smalltweetbox
#putwit Counterstrike-source vs Cod mw2. Counter strike is beter and leuker.

daniellippens
Thanks Power Unlimited! #putwit http://tweetphoto.com/13892880

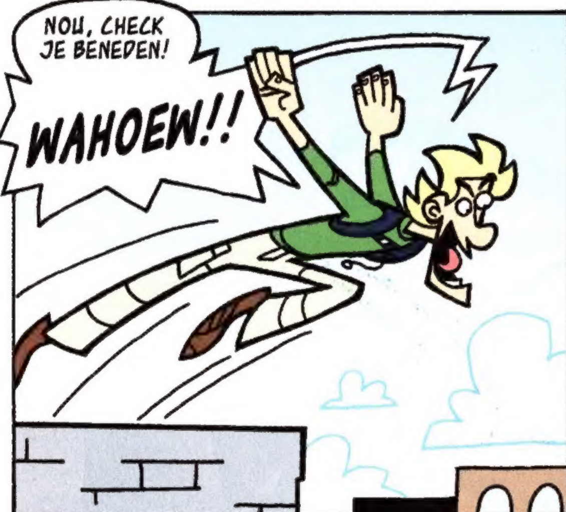
Quintly
The Force Unleashed heeft een eentonige gameplay, maar het verhaal en lightsaberwerk maakt dat allemaal goed 7.8/10 #PUtwit


ZEG MAARTEN, WAT DOEN WE HIER PRECIES?
HUB


WEL WOUTER, D'R ZAT GEWOON EEN FOKKING PARACHUTE BIJ DAT JUST CAUSE 2 PROMOPACK!


DUS DEZE JONGEN GAAT ZO EENS VAN HET DAK JUMPEN! ALTIJD AL WILLEN DOEN!
HOUD M'N PET EFFE VAST, WIL JE


A.U.B. NIET MEER VAN DAK PLASSEN - DIRECTIE
WEET JE ZEKER DAT JE GEEN LUNCHPAKKET OP JE RUG HEBT HANGEN?
HAHA! DAT ZOU WEL EEN HEEL KLASSIEKE NOOB FOUT WEZEN! WAAR ZIE JE ME VOOR AAN, GAST!


NOU, CHECK JE BENEDEN!
WAHOEW!!




RUK


DAK
ONDERDAK


JE HAD GELIJK! HET WAS GEEN LUNCHPAKKET!
DE GAME, EEN POSTER, REPLICA GUN, GRIJPHAAKJE... VET HOOR!
JE PET BTW
JUST CAUSE 2